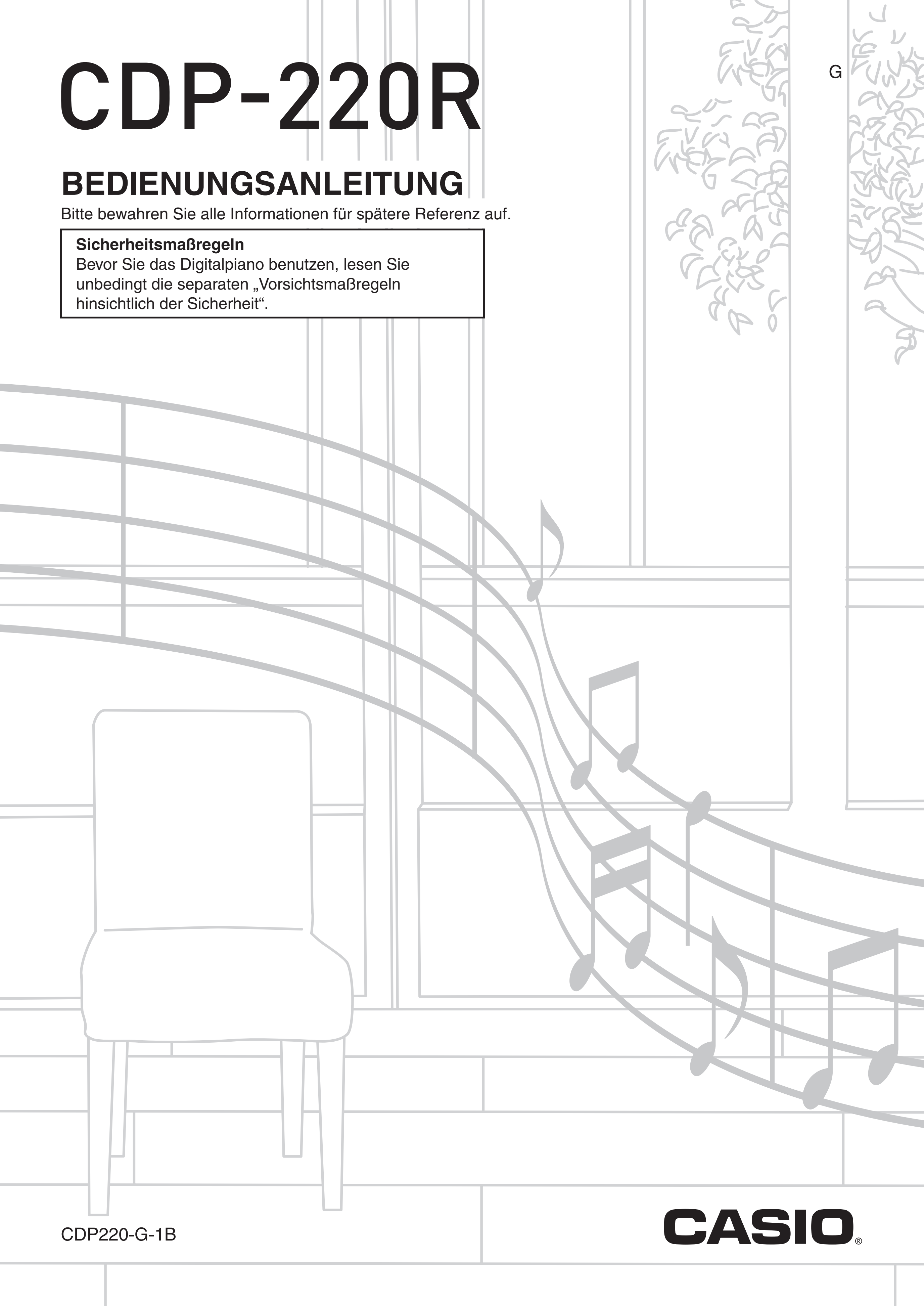


G

CDP-220R

BEDIENUNGSANLEITUNG

Bitte bewahren Sie alle Informationen für spätere Referenz auf.

Sicherheitsmaßregeln
Bevor Sie das Digitalpiano benutzen, lesen Sie unbedingt die separaten „Vorsichtsmaßregeln hinsichtlich der Sicherheit“.

CDP220-G-1B

CASIO®

Wichtig!

Bitte machen Sie sich mit den folgenden wichtigen Informationen vertraut, bevor Sie dieses Produkt benutzen.

- Bevor Sie den Netzadapter AD-A12150LW zur Stromversorgung dieses Produkts benutzen, kontrollieren Sie den Netzadapter bitte auf Beschädigungen. Kontrollieren Sie bitte das Netzkabel gründlich auf Bruchstellen, Schnitte, freiliegende Leiter und andere wesentliche Beschädigungen. Lassen Sie den Netzadapter auf keinen Fall von Kindern benutzen, wenn dieser wesentliche Beschädigungen aufweist.
- Das Produkt ist nicht für Kinder unter 3 Jahren bestimmt.
- Verwenden Sie ausschließlich den Netzadapter AD-A12150LW von CASIO.
- Der Netzadapter ist kein Spielzeug.
- Trennen Sie den Netzadapter unbedingt vom Produkt, bevor Sie dieses reinigen.



Diese Markierung trifft nur auf EU-Länder zu.



Manufacturer:
CASIO COMPUTER CO.,LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome, Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan

Responsible within the European Union:
CASIO EUROPE GmbH
Casio-Platz 1, 22848 Norderstedt, Germany

Inhalt

Mitgeliefertes Zubehör

- **Notenständer**
- **Pedal**
- **Songbuch**
- **Beipackzettel**
  - Vorsichtsmaßregeln hinsichtlich der Sicherheit
  - Anhang
  - Sonstige (Garantieschein usw.)

Änderungen des Zubehörumfangs ohne vorausgehende Ankündigung vorbehalten.

Separat erhältliches Zubehör

- Näheres über separat für dieses Produkt erhältliches Zubehör finden Sie im CASIO Katalog, der beim Fachhändler sowie unter folgender Adresse (URL) über die CASIO Website verfügbar ist:

http://world.casio.com/



Allgemeine Anleitung

- In dieser Bedienungsanleitung bezieht sich der Begriff „Digitalpiano“ auf das Modell CDP-220R.
- **In dieser Bedienungsanleitung sind Tasten und sonstige Bedienungselemente mit den unten gezeigten Nummern bezeichnet.**

- Nachstehend ist die Bedeutung des Symbols ⬇ beschrieben, das auf der Produktkonsole und mit den nachstehenden Tastennamen erscheint.
  ⬇ : Bezeichnet eine Funktion, die durch anhaltendes Drücken der Taste aktiviert wird. Zum Beispiel bedeutet METRONOME, BEAT ⬇, dass die BEAT-Funktion durch längeres Gedrückthalten der Taste aktiviert wird.

1 **VOLUME** (Lautstärkeregler) ☞G-10

2 **POWER** (Stromtaste) ☞G-10

3 **INTRO, REPEAT** (Intro- & Wiederholtaste) ☞G-27, 40

4 **NORMAL/FILL-IN, REW** (Normal/Fill-In- & Rücklauftaste) ☞G-27, 40

5 **VARIATION/FILL-IN, FF** (Variation/Fill-In- & Vorlauftaste) ☞G-27, 40

6 **SYNCHRO/ENDING, PAUSE** (Synchro/Outro- & Pausetaste) ☞G-27, 41

7 **START/STOP, PLAY/STOP** (Start/Stopp- & Wiedergabe/Stopp-Taste) ☞G-26, 37

8 **ACCOMP, CHORDS ⬇, PART SELECT** (Begleitungs-, Akkorde- & Partwahltaste) ☞G-28, 38

9 **TEMPO** (Tempotasten) ☞G-12, 28, 41

10 **RECORDER** (Recordertaste) ☞G-49

11 **RHYTHM EDITOR** (Rhythmus-Editor-Taste) ☞G-44

12 **METRONOME, BEAT⬇** (Metronom- & Schlagzahltaste) ☞G-12

13 **SONG BANK, ⬇** (Songbanktaste) ☞G-26

14 **RHYTHM, ONE TOUCH PRESET ⬇** (Rhythmus- & One-Touch-Preset-Taste) ☞G-37, 41

15 **TONE, MUSIC PRESET ⬇** (Klangfarbe- & Music Preset-Taste) ☞G-13, 55

16 **CARD, LOAD/SAVE ⬇** (Karte- & Laden/Speichern-Taste) ☞G-59

17 Zifferntasten, **[–] / [+]**-Tasten ☞G-7

18 **PIANO/ORGAN** (Piano/Orgel-Taste) ☞G-13

19 **CHORD BOOK** (Akkordbuch-Taste) ☞G-43

20 **FUNCTION** (Funktionstaste) ☞G-7

21 **BANK, LISTEN** (Bank- & Hören-Taste) ☞G-32, 47

22 **Area1, WATCH** (Bereich 1- & Sehen-Taste) ☞G-32, 47

23 **Area2, REMEMBER** (Bereich 2- & Erinnern-Taste) ☞G-33, 47

24 **Area3, NEXT** (Bereich 3- & Weiter-Taste) ☞G-31, 47

25 **Area4, AUTO** (Bereich 4- & Automatik-Taste) ☞G-35, 47

26 **STORE, MUSIC CHALLENGE** (Speicher- & Music-Challenge-Taste) ☞G-36, 48

27 **SPLIT** (Tastaturteilungstaste) ☞G-14

28 **LAYER, ⬇** (Mischklangfarbe-Taste) ☞G-14

29 **AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR, TYPE ⬇** (Harmonieautomatik/Arpeggiator- & Typ-Taste) ☞G-42, 56

30 Lautsprecher

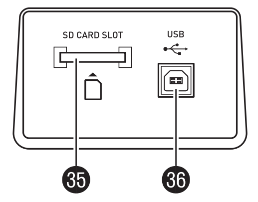
31 Display

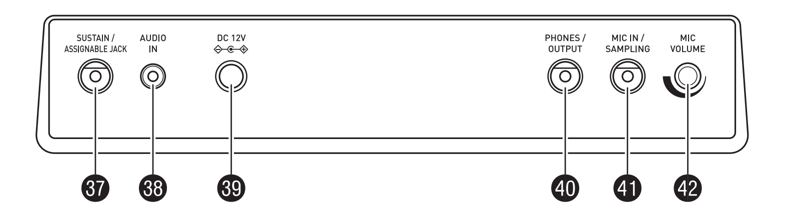
32 **PITCH BEND** (Pitchbend-Rad) ☞G-17

33 Akkord-Grundtonnamen ☞G-38

34 Schlaginstrumente-Liste ☞G-13

■ Rückseite





35 **SD CARD SLOT** (SD-Kartenschlitz) ☞G-59

36 **USB**-Port ☞G-64

37 **SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK**
(Sustain-/Zuweisbare Anschlussbuchse) ☞G-9

38 **AUDIO IN** (Audio-Eingangsbuchse) ☞G-68

39 **DC 12V**-Anschluss ☞G-9

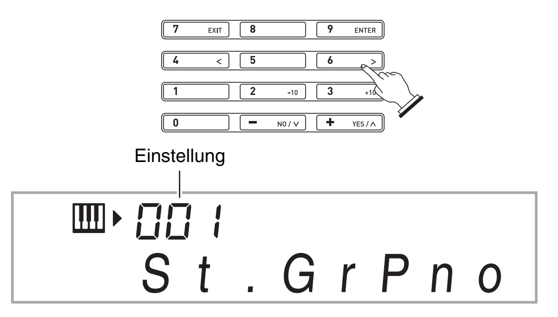
40 **PHONES/OUTPUT**
(Kopfhörer-/Ausgangsbuchse) ☞G-10, 68

41 **MIC IN/SAMPLING**
(Mikrofoneingang-/Sampling-Buchse) ☞G-18

42 **MIC VOLUME** (Mikrofonlautstärkeregler) ☞G-18

Zehnertastatur (⑰) benutzen

Verwenden Sie die Zifferntasten und die Tasten [–] und [+] zum Ändern der Einstellungen der links oben im Display erscheinenden Parameter.



Zifferntasten

Verwenden Sie die Zifferntasten zum Eingeben von Nummern und Werten.

- Geben Sie die gleiche Zahl von Stellen wie beim aktuell angezeigten Wert ein.
  Beispiel: Um zum Beispiel die Klangnummer 001 einzugeben, drücken Sie 0 → 0 → 1.

HINWEIS

- Über die Zifferntasten können keine negativen Werte eingegeben werden. Verwenden Sie stattdessen [–] (Vermindern) und [+] (Erhöhen).

Tasten [–] und [+]

Mit den Tasten [–] (Vermindern) und [+] (Erhöhen) können Sie die Nummer bzw. den Wert in der Anzeige ändern.

- Wenn Sie die betreffende Taste gedrückt halten, erfolgt Schnelldurchgang.
- Gleichzeitiges Drücken von beiden Tasten ruft den anfänglichen Vorgabewert bzw. die empfohlene Einstellung zurück.

Funktionen der FUNCTION-Taste (⑳)

Die **FUNCTION**-Taste (⑳) kann zum Einstellen des Halleffekts, zum Löschen von Daten und für eine Reihe weiterer Digitalpiano-Funktionen benutzt werden.

Eine Funktion wählen

1. Rufen Sie mit ⑳ (FUNCTION) das Funktionsmenü auf.

2. Zeigen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) die gewünschte Funktion an.

- Sie können das Funktionsmenü mit ⑳ (FUNCTION) wieder schließen.
- Rufen Sie nach Wählen der Funktionen 8 bis 13 mit ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER) das Untermenü des Menüpunkts auf. Wählen Sie dann mit [4] (<) und [6] (>) einen Punkt. Sie können ein Untermenü mit der ⑰ Zehnertastatur-Taste [7] (EXIT) wieder schließen.

3. Näheres zu den einzelnen Funktionen finden Sie auf den angegebenen Seiten.

	Funktion	Display	Siehe Seite
1	Transponierung	Trans.	G-16
2	Begleitungslautstärke	AcompVol	G-41
3	Song-Lautstärke	Song Vol	G-28
4	Anschlagsdynamik	Touch	G-11
5	Stimmung	Tune	G-16
6	Hall (Reverb)	Reverb	G-15
7	Chorus	Chorus	G-15
8	Sampling	SAMPLING	
	Automatischer Sampling-Start	AutoStrt	G-24
	Automatischer Sampling-Stopp	AutoStop	G-24
	Gesampelten Klang schützen	(Protect)	G-25
9	Step-Up-Lektion	LESSON	
	Fingersatz-Ansage	Speak	G-33
	Notenführung	NoteGuid	G-34
	Leistungsbewertung	Scoring	G-34
	Phrasenlänge	PhraseLn	G-34
10	Preset-Skalen	SCALE	G-54
11	Weitere Einstellungen	OTHER	
	Arpeggiator halten	ArpegHld	G-56
	Pedaleffekt	Jack	G-16
	Pitchbend-Bereich	Bend Rng	G-17
	Begleitungstemperierung	AcompScl	G-55
	LCD-Kontrast	Contrast	G-11
12	MIDI-Einstellungen	MIDI	
	Keyboard-Kanal	Keybd Ch	G-65
	Navigationskanal	Navi. Ch	G-65
	Local Control	Local	G-66
	Begleitungsausgabe	AcompOut	G-66
13	Löschen	DELETE	
	Gesampelten Klang löschen	(Klangfarbenname)	G-25
	Anwender-Rhythmus löschen	(Rhythmusname)	G-46
	Anwender-Song löschen	(Songname)	G-57
	Alle Daten löschen	All Data	G-57

WICHTIG!

- **Die Klangfarbe und andere Parameter stellen sich mit jedem Ausschalten des Geräts auf ihre anfänglichen Vorgaben zurück (Seite G-10).**

Rücksetzen des Digitalpianos auf die Werksvorgaben

Führen Sie die nachstehende Anleitung aus, wenn Sie die gespeicherten Daten und Einstellungen des Digitalpianos auf ihre Anfangsvorgaben zurücksetzen möchten.

1. Schalten Sie das Digitalpiano aus.

2. Halten Sie ⓭ (SONG BANK) und die ⓱ Zehnertastatur-Taste [1] gleichzeitig gedrückt und drücken Sie dabei ❷.

- Halten Sie ⓭ (SONG BANK) und die ⓱ Zehnertastatur-Taste [1] gedrückt, bis der nächste Schritt beendet ist.

3. Wenn die Meldung „Pls wait“ im Display erscheint, geben Sie bitte ⓭ (SONG BANK) und die ⓱ Zehnertastatur-Taste [1] wieder frei.

- Sie können das Digitalpiano benutzen, wenn nach einer kurzen Weile das System initialisiert ist.

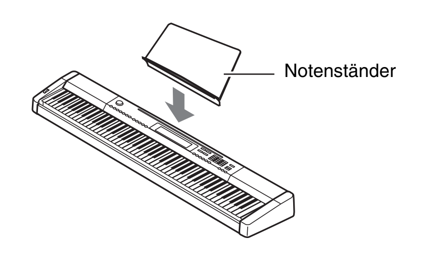
HINWEIS

- Näheres zum Ein- und Ausschalten des Digitalpianos finden Sie unter „Einschalten und spielen“ (Seite G-10).

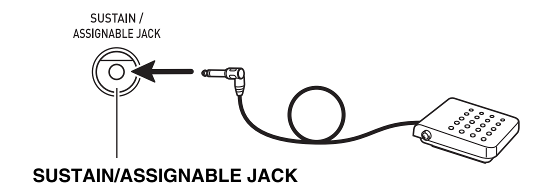


Vorbereitung zum Spielen

Anbringen des Notenständers



Pedal-Einheit anschließen



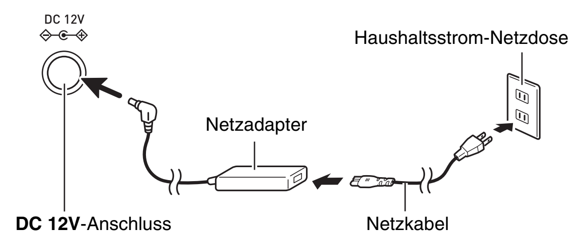
Stromversorgung

Das Digitalpiano ist für Versorgung aus einer normalen Haushaltssteckdose konstruiert. Schalten Sie das Digitalpiano bitte unbedingt aus, wenn es nicht benutzt wird.

Benutzen des Netzadapters

Verwenden Sie ausschließlich den für dieses Digitalpiano vorgeschriebenen Netzadapter (JEITA-Norm mit vereinheitlichter Steckerpolarität). Der Gebrauch eines anderen Netzadapters könnte einen Defekt des Digitalpianos verursachen.
Vorgeschriebener Netzadapter: AD-A12150LW

- Schließen Sie den Netzadapter wie unten in der Illustration gezeigt über das mitgelieferte Netzkabel an.



Bitte beachten Sie die nachstehenden Vorsichtsmaßregeln, um einer Beschädigung des Netzkabels vorzubeugen.

Während des Gebrauchs
- Ziehen Sie nicht mit übermäßiger Kraft am Kabel.
- Ziehen Sie nicht wiederholt am Kabel.
- Verdrehen Sie das Kabel nicht am Stecker oder Anschluss.

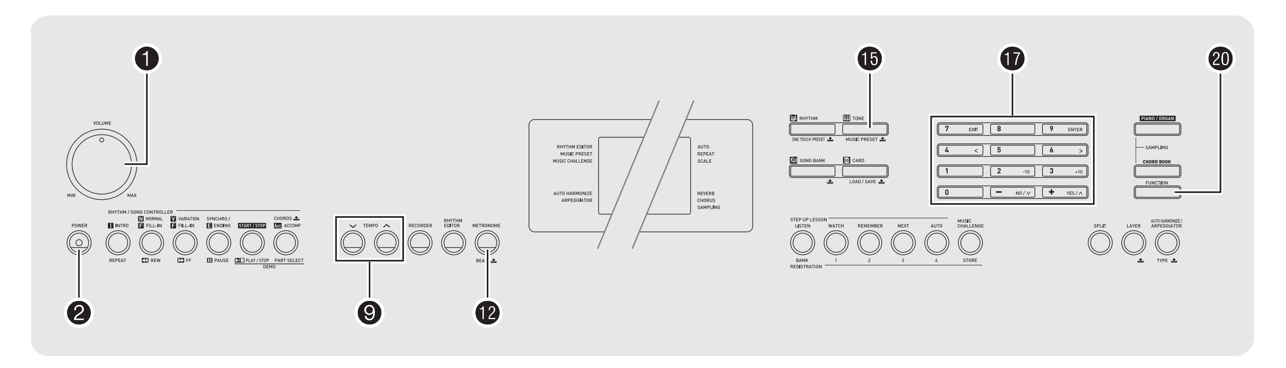
Beim Bewegen
- Trennen Sie vor dem Bewegen des Digitalpianos unbedingt den Netzadapter von der Netzsteckdose.

Bei der Lagerung
- Sie können das Netzkabel in eine Schleife legen und bündeln, es darf aber nicht um den Netzadapter gewickelt werden.

WICHTIG!
- **Schließen Sie den mit diesem Digitalpiano mitgelieferten Netzadapter (JEITA-Norm mit vereinheitlichter Steckerpolarität) auf keinen Fall an andere Geräte als dieses Digitalpiano an. Dies könnte eine Beschädigung zur Folge haben.**
- **Stellen Sie sicher, dass das Digitalpiano ausgeschaltet ist, bevor Sie den Netzadapter anschließen oder abtrennen.**
- **Bei langem Gebrauch wird der Netzadapter fühlbar warm. Dies ist normal und kein Hinweis auf ein Funktionsproblem.**



Spielen auf dem Digitalpiano



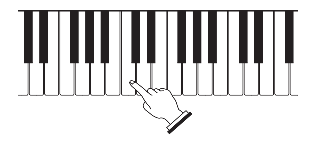
Einschalten und spielen

1. Drücken Sie ❷.

Dies schaltet den Strom ein.

- Zum Ausschalten des Digitalpianos drücken Sie noch einmal ❷.

2. Spielen Sie probeweise etwas auf der Tastatur. Stellen Sie mit ❶ die Lautstärke ein.



WICHTIG!

- **Wenn Sie ❷ nur leicht drücken, leuchtet kurz das Display auf, der Strom schaltet sich aber nicht ein. Dies stellt keine Störung dar. Zum Einschalten des Stroms müssen Sie ❷ fest ganz nach unten drücken.**
- **Durch Ausschalten des Digitalpiano werden die meisten der aktuellen Einstellungen gelöscht. Beim nächsten Einschalten stellt sich das Digitalpiano auf die anfänglichen Vorgabe-Einstellungen zurück. Dies gilt für alle Einstellungen mit Ausnahme von geschützten gesampelten Sounds. Nach dem Einschalten bleibt das Gerät eingeschaltet, bis Sie es wieder ausschalten.**
- **Das Display zeigt die Meldung „Pls wait“ an, bis der Speichervorgang beendet ist. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist. Wenn Sie das Digitalpiano ausschalten oder die Speicherkarte entnehmen, kann dies zur Folge haben, dass Digitalpiano-Daten gelöscht oder beschädigt werden.**

Ausschaltautomatik

Wenn Sie nicht innerhalb von 30 Minuten irgendeine Bedienung vornehmen, schaltet sich das Digitalpiano automatisch aus.

■ Ausschaltautomatik deaktivieren

Sie können die Ausschaltautomatik deaktivieren, um sicherzustellen, dass z.B. während eines Konzerts keine Abschaltung erfolgt.

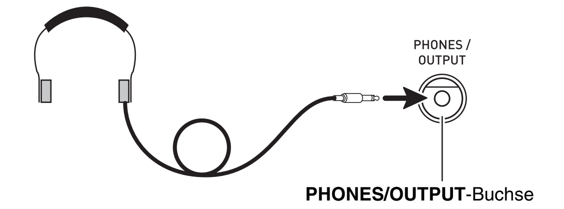
1. Halten Sie beim Einschalten des Stroms ⓯ (TONE) gedrückt.

Dies deaktiviert die Ausschaltautomatik.

Kopfhörer benutzen

Das Anschließen eines Kopfhörers schaltet die Tonausgabe über die eingebauten Lautsprecher stumm, so dass Sie auch spät nachts üben können, ohne andere zu stören.

- Bitte nehmen Sie vor dem Anschließen des Kopfhörers unbedingt die Lautstärke zurück.



PHONES/OUTPUT-Buchse

HINWEIS

- Ein Kopfhörer ist im Zubehör des Digitalpianos nicht enthalten.
- Bitte besorgen Sie sich den gewünschten Kopfhörer im Handel. Näheres zu den Optionen finden Sie auf Seite G-3.

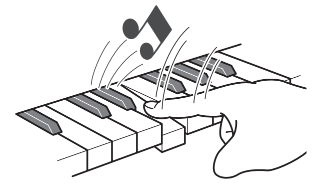
B

WICHTIG!

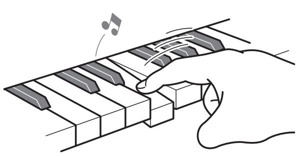
- **Bitte hören Sie nicht über längere Zeit mit sehr hoher Lautstärke über Kopfhörer. Dies könnte eine Gehörschädigung zur Folge haben.**
- **Falls Sie einen Kopfhörer verwenden, für den ein Adapterstecker erforderlich ist, ziehen Sie beim Abtrennen des Kopfhörers bitte unbedingt auch den Adapterstecker aus der Buchse.**

Anschlagempfindlichkeit der Tastatur einstellen (Anschlagdynamik)

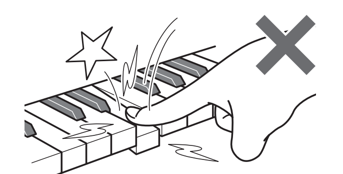
Die Anschlagdynamik passt die Tonlautstärke an die Bewegung (Geschwindigkeit) des Tastenanschlags an. Damit bietet das Keyboard auch einen Teil der Ausdrucksmöglichkeiten eines akustischen Pianos.



Schnelles Anschlagen ergibt lautere Noten.



Langsames Anschlagen ergibt leisere Noten.



Versuchen Sie, nicht zu stark zu drücken.

Anschlagempfindlichkeit ändern

Nach dem nachstehenden Vorgehen können Sie einstellen, wie stark die Lautstärke der angeschlagenen Noten in Abhängigkeit von der Anschlaggeschwindigkeit variiert. Wählen Sie die Einstellung, die am besten zu Ihrer Spielweise passt.

1. Drücken Sie ⓴ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „Touch" an (Seite G-7).

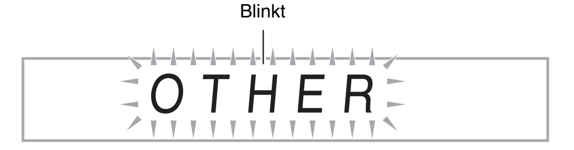
Touch

2. Wählen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] der vier verfügbaren Anschlagempfindlichkeit-Einstellungen.

Aus (oFF)	Anschlagdynamik ausgeschaltet. Die Tonlautstärke ist unabhängig von der Anschlaggeschwindigkeit konstant.
Typ 1 (1)	Normale Anschlagdynamik
Typ 2 (2)	Höhere Anschlagempfindlichkeit als bei Typ 1
Typ 3 (3)	Niedrigere Anschlagempfindlichkeit als bei Typ 1

Displaykontrast einstellen

1. Drücken Sie ⓴ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „OTHER" an (Seite G-7).



2. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

3. Zeigen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „Contrast" an.

Contrast

4. Passen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] den Kontrast an.

- Der Einstellbereich für den Kontrast beträgt 01 bis 17.

Benutzen des Metronoms

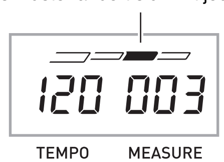
Das Metronom ermöglicht Spielen und Üben zu einem konstanten Takt, der hilft, das Tempo zu halten.

Start/Stopp

1. Drücken Sie ⓬.

Dies startet das Metronom.

Dieses Muster ändert sich mit jedem Schlag.



2. Drücken Sie erneut ⓬, um das Metronom zu stoppen.

Zahl der Schläge pro Takt ändern

Sie können das Metronom so einstellen, dass bei jedem Takt des gespielten Songs auf den ersten Schlag ein Glockenton ertönt.

- Sie können 0 oder einen Wert von 2 bis 6 für die Zahl der Schläge pro Takt einstellen.
- Beim Abspielen von vorinstallierten Songs wird die Zahl der Schläge pro Takt (die bestimmt, wann der Glockenton ertönt) automatisch auf den jeweiligen Song eingestellt.

1. Halten Sie ⓬ gedrückt, bis die Einstellanzeige für die Schläge pro Takt erscheint.

B e a t

- Wenn Sie nach dem Erscheinen der Einstellanzeige für die Schläge pro Takt einige Sekunden lang keine Bedienung vornehmen, wechselt das Display wieder auf die Anzeige zurück, die vor dem Drücken von ⓬ angezeigt war.

2. Geben Sie über die ⓱ Zehnertastatur die Zahl der Schläge pro Takt ein.

- Der Glockenton ertönt nicht, wenn Sie 0 einstellen. In diesem Falle wird auf alle Schläge ein Klickgeräusch erzeugt. Diese Einstellung empfiehlt sich, wenn man konstant üben möchte, ohne daran denken zu müssen, wie viele Schläge die Takte haben.

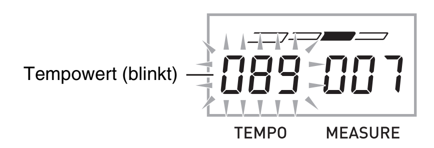
Metronomtempo ändern

Nach der folgenden Anleitung können Sie das Tempo des Metronoms ändern.

1. Drücken Sie ❾.

Drücken Sie ∨ (langsamer) und ∧ (schneller) zum Ändern der Tempo-Einstellung. Auf anhaltendes Drücken der Taste erfolgt Schnelldurchgang.

- Wenn Sie ∧ und ∨ gleichzeitig drücken, stellt dies die Tempo-Einstellung auf den Vorgabewert für den aktuell gewählten Song oder Rhythmus zurück.
- Durch Drücken von ❾ beginnt der Tempowert im Display zu blinken. Bei blinkendem Tempowert kann dieser über die ⓱ Zehnertastatur geändert werden. Bitte beachten Sie, dass Führungsnullen erforderlich sind, also 89 als 089 einzugeben ist.
- Das Blinken des Tempowerts stoppt, wenn eine Weile keine Bedienung mehr erfolgt.



Metronom-Lautstärke anpassen

Die Metronom-Lautstärke wird automatisch an den Lautstärkepegel der aktuell gewählten automatischen Begleitung oder des Songs angepasst. Die Metronom-Lautstärke kann nicht separat geregelt werden.

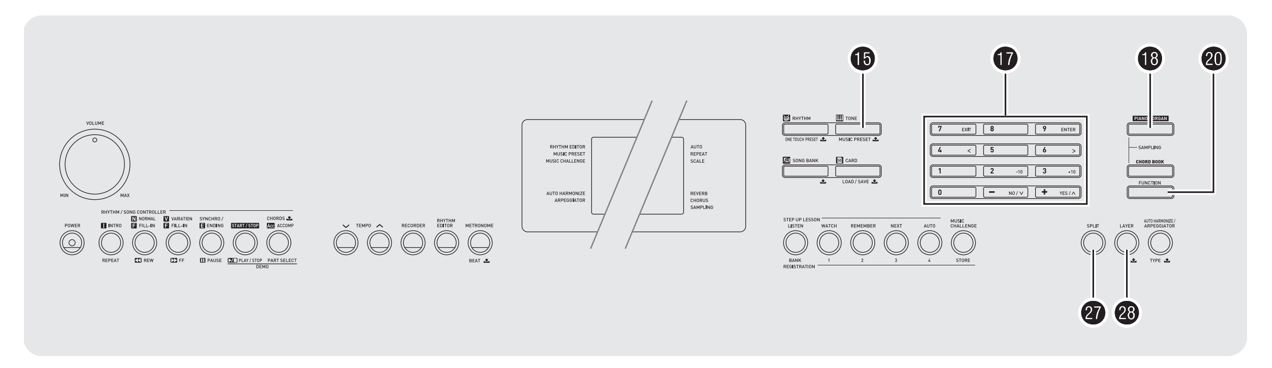
- Näheres zum Ändern der Begleitautomatik-Lautstärke finden Sie auf Seite G-41.
- Näheres zum Ändern der Song-Lautstärke finden Sie auf Seite G-28.

HINWEIS

- Die Lautstärkebalance zwischen der Metronomlautstärke und der Notenlautstärke der Begleitautomatik oder Wiedergabe von vorinstallierten Stücken ist nicht regelbar.



Einstellen der Keyboard-Sounds

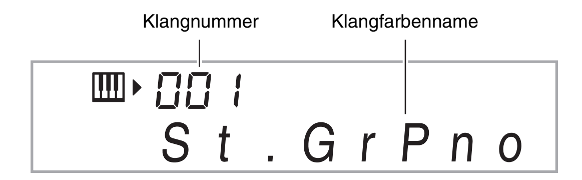


Zwischen Sounds von verschiedenen Instrumenten wählen

Das Digitalpiano stellt Ihnen die Klangfarben einer breiten Vielfalt an musikalischen Klängen wie Violine, Flöte, Orchester usw. zur Auswahl. Durch Ändern der verwendeten Instrumente kann sich auch die Atmosphäre eines Songs deutlich verändern.

Instrument für Wiedergabe wählen

1. Drücken Sie ⑮ (TONE).



2. Geben Sie über die ⑰ Zehnertastatur die Nummer der gewünschten Klangfarbe ein.

Nummer und Name der betreffenden Klangfarbe erscheinen im Display.

- Geben Sie die Klangnummer mit den Zifferntasten ein. Geben Sie die Klangnummer mit drei Stellen ein.
  Beispiel: Zum Wählen von 001 bitte 0 → 0 → 1 eingeben.

HINWEIS

- Eine vollständige Liste der verfügbaren Klangfarben finden Sie im separaten „Anhang“.
- Wenn eines der Drum-Sets gewählt ist (Klangnummern 684 bis 700), sind die einzelnen Tastaturtasten mit unterschiedlichen Perkussion-Sounds belegt.

3. Spielen Sie probeweise etwas auf der Tastatur.

Die Töne erklingen in der Klangfarbe des gewählten Instruments.



Spielen mit einer Piano- oder Orgel-Klangfarbe

Drücken von ⑱ schaltet zwischen dem Piano- und Orgel-Modus um. Mit jedem Drücken von ⑱ wechselt die Klangfarben-Einstellung zwischen einer Pianoklangfarbe (Klangnummer 001) und einer Orgel-Klangfarbe (Klangnummer 089).

Zusätzlich zur Klangnummer können Sie auch die nachstehenden Einstellungen vornehmen.

Hall (Reverb)	: „06“
Transponierung	: „00“
Anschlagsdynamik	: Aus: Ruft die anfängliche Vorgabe zurück Ein: Keine Änderung
Pedaleffekt	: SUS
Rhythmusnummer	: „181“ (Bei Wahl einer Piano-Klangfarbe) „108“ (Bei Wahl einer Orgel-Klangfarbe)
Begleitung	: Nur Rhythmus-Part
Local Control	: Ein
Drum-Zuweisung	: Aus
Tastaturteilung (Split)	: Aus
Mischklang (Layer)	: Aus
Chorus	: Aus
Oktavverschiebung (oben)	: „0“
Harmonieautomatik	: Aus
Arpeggiator	: Aus
Skala	: Equal

Mischen von zwei Klangfarben

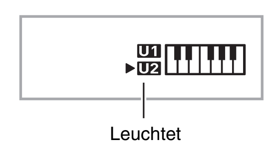
Nach dem folgenden Vorgehen können Sie zwei Klangfarben (z.B. Piano und Streicher) mischen, so dass diese auf Anschlagen einer Taste in der Tastatur gleichzeitig erklingen.

1. Wählen Sie die erste Klangfarbe.

Drücken Sie ⑮ (TONE) und wählen Sie dann über die ⑰ Zehnertastatur die gewünschte Klangfarbe.
Beispiel: 038 ELEC.PIANO 1



2. Drücken Sie ㉘.



3. Wählen Sie über die ⑰ Zehnertastatur die zweite Klangfarbe.

Beispiel: 238 STRINGS 1



4. Spielen Sie etwas auf der Tastatur.

Beide Klangfarben ertönen gleichzeitig.

5. Drücken Sie erneut ㉘, um das Mischen zu beenden (es ertönt nur noch die in Schritt 1 gewählte Klangfarbe).

- Mit jedem Drücken von ㉘ wechselt die Wiedergabe zwischen gemischt (beide Klangfarben) und nicht gemischt (eine Klangfarbe).

Tastatur auf zwei Klangfarben aufteilen

Nach der folgenden Anleitung können Sie dem rechten und linken Bereich der Tastatur mit unterschiedlichen Klangfarben belegen, um quasi zwei Instrumente gleichzeitig zu spielen.

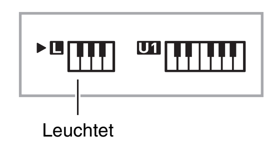
Die beiden Klangfarben für die aufgeteilte Tastatur wählen

1. Wählen Sie die Klangfarbe für den rechten Tastaturbereich (Seite G-13).

Drücken Sie ⑮ (TONE) und wählen Sie dann über die ⑰ Zehnertastatur die gewünschte Klangfarbe.
Beispiel: 365 FLUTE 1

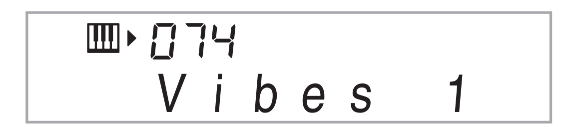


2. Drücken Sie ㉗.



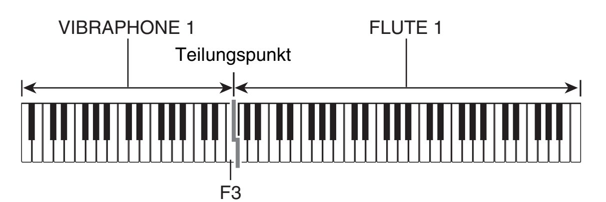
3. Wählen Sie über die ⑰ Zehnertastatur die Klangfarbe für den linken Tastaturbereich.

Beispiel: 074 VIBRAPHONE 1



4. Spielen Sie etwas auf der Tastatur.

Die Wiedergabe erfolgt in den Klangfarben, die Sie den linken und rechten Tastaturbereichen zugewiesen haben.



5. Drücken Sie erneut ㉗, um die Tastaturteilung zu beenden (die gesamte Tastatur spielt die in Schritt 1 gewählte Klangfarbe).

- Mit jedem Drücken von ㉗ wechselt die Tastatur zwischen aufgeteilt (zwei Klangfarben) und nicht aufgeteilt (eine Klangfarbe).

HINWEIS

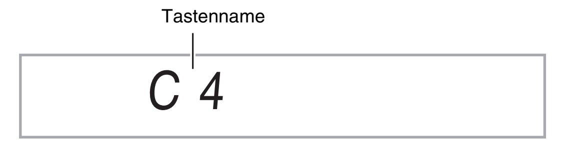
- Wenn die Mischklangfarbe (Layer) und Tastaturteilung (Split) gleichzeitig aktiviert sind, ist die Mischklangfarbe nur für den rechten Tastaturbereich verfügbar.

Teilungspunkt ändern

1. Drücken Sie bei gedrückt gehaltener Taste ㉗ die Tastaturtaste, an der der Teilungspunkt liegen soll.

Die gedrückte Taste wird zur untersten Note des rechten Tastaturbereichs der aufgeteilten Tastatur.

Beispiel: Mittleres C (C4) als Teilungspunkt einstellen



Hall (Reverb) verwenden

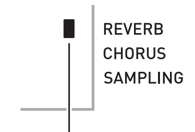
Durch Zugeben von Hall wird den Noten ein Nachhall aufgelegt. Sie können die Zeitlänge des Halls einstellen.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „Reverb“ an (Seite G-7).

Reverb

2. Wählen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die gewünschte Hall-Einstellung.

Aus (oFF)	Schaltet den Hall aus.
1 bis 10	Je größer die gewählte Zahl, desto länger ist die Halldauer.



Indikator bei ausgeschaltetem Hall nicht angezeigt.

Chorus verwenden

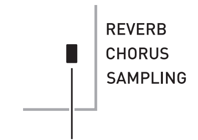
Chorus ist eine Funktion, die den Noten zusätzliche Tiefe und Breite verleiht. Sie klingen dadurch so, als würde man mehrere Instrumente spielen.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „Chorus“ an (Seite G-7).

Chorus

2. Wählen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die gewünschte Chorus-Einstellung.

Sie können zwischen fünf Chorus-Typen und einer Aus-Einstellung wählen.



Indikator bei ausgeschaltetem Hall nicht angezeigt.

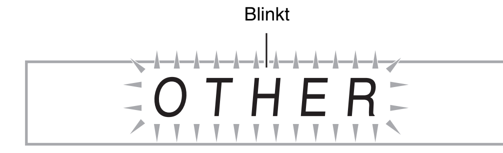
- Der reell mit Chorus erzeugte Effekt ist je nach verwendeter Klangfarbe unterschiedlich.

Pedal verwenden

Mit einem Pedal kann der Klang der Noten beim Spielen in verschiedener Weise variiert werden.

Pedaleffekt wählen

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „OTHER“ an (Seite G-7).



2. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

3. Zeigen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „Jack“ an.

Jack

4. Wählen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] den gewünschten Pedaleffekt.

- Wählbar sind die nachstehenden Pedaleffekte.

Sustain (SUS)	Hält die gespielten Noten, solange das Pedal gedrückt ist. Bei Klangfarben wie Orgel und ähnlichen Instrumenten werden die Noten auch ohne Drücken des Pedals gehalten.
Sostenuto (SoS)	Hält die gespielten Noten, wenn das Pedal gedrückt wird, bevor die Tastaturtasten freigegeben werden.
Soft (SFt)	Lässt die gespielten Noten etwas weicher klingen, solange das Pedal gedrückt ist.
Rhythmus (rHy)	Drücken des Pedals startet oder stoppt die automatische Begleitung oder Song-Wiedergabe.

Tonhöhe ändern (Transponierung, Stimmung, Oktavverschiebung)

Tonhöhe in Halbtonschritten ändern (Transponierung)

Mit der Transponierfunktion können Sie die Tonhöhe in Halbtonschritten ändern. Dadurch kann die Tonhöhe spontan an die eines Sängers angenähert werden.

- Der Einstellbereich der Transponierung beträgt –12 bis +12 Halbtöne.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION).

Trans.

2. Wählen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die gewünschte Transponierungseinstellung.

Feinstimmen (Tuning)

Verwenden Sie die Tuning-Funktion, wenn Sie die Tonhöhe zum Abstimmen auf andere Instrumente geringfügig variieren möchten. Auch bevorzugen manche Musiker zum Spielen eine leicht veränderte Tonhöhe. Mit der Tuning-Funktion können Sie die Stimmung exakt auf die Wiedergabe von einer CD feinabstimmen.

- Die Stimmfunktion definiert die Frequenz der Note A4. Sie können eine Frequenz im Bereich von 415,5 bis 465,9 Hz einstellen. Die Anfangsvorgabe ist 440,0 Hz.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „Tune“ an (Seite G-7).

Tune

2. Nehmen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die Feinabstimmung vor.

- Durch Ausführen dieses Schritts wechselt das Display von „Tune“ auf einen Wert, der die aktuell eingestellte Frequenz wie unten gezeigt anzeigt. Sie können die Frequenz in 0,1-Hz-Schritten ändern.

440.0Hz

- Auch wenn Sie keine Feinstimmung über die ⑰ Zehnertastatur vornehmen, erscheint nach einigen Sekunden automatisch die aktuell eingestellte Frequenz.

Oktavverschiebung

Über die Oktavverschiebung können Sie die Tonhöhe der Tastaturnoten in Oktavschritten anheben oder erhöhen.

- Der Einstellbereich der Oktavverschiebung beträgt –2 bis +2 Oktaven.
- Bei Verwendung der Tastaturteilung (Seite G-14) kann die Tonhöhe getrennt für den linken und rechten Tastaturbereich eingestellt werden.

1. Drücken Sie wiederholt ㉘, bis die unten gezeigte Anzeige im Display erscheint.

Falls Sie die Tastaturteilung verwenden möchten, schalten Sie diese bitte ein, bevor Sie ㉘ drücken.

- Wenn nach dem Erscheinen dieser Anzeige einige Sekunden lang keine weitere Bedienung erfolgt, wechselt das Display auf die vorherige Anzeige zurück.

OctUpper

2. Stellen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die Oktavverschiebung ein.

- Bei Tastaturteilung : Dieser Schritt betrifft nur den rechten Tastaturbereich.
- Tastaturteilung aus : Dieser Schritt betrifft die gesamte Tastatur.

3. Drücken Sie ㉘.

- Bei Tastaturteilung : Die unten gezeigte Anzeige erscheint. Stellen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die Oktavverschiebung für den linken Tastaturbereich ein.
- Tastaturteilung aus : Die unten gezeigte Anzeige erscheint. Gehen Sie weiter zu Schritt 4.

OctLower

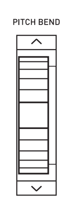
4. Drücken Sie erneut ㉘.

Tonhöhe von Noten mit Pitchbend-Rad variieren

Mit dem Pitchbend-Rad können Sie die Tonhöhe von Noten gleitend anheben und absenken. Diese Technik ermöglicht die Erzeugung von Effekten wie beim „Biegen“ von Noten auf einem Saxofon oder einer E-Gitarre.

Mit dem Pitchbend-Rad spielen

1. Verstellen Sie das links neben der Tastatur befindliche Pitchbend-Rad beim Spielen einer Note nach oben oder unten.



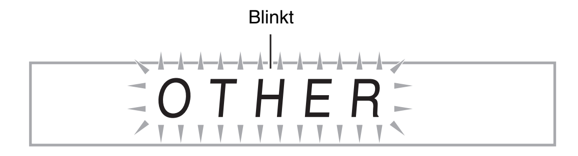
Der Betrag, um den die Note variiert wird, richtet sich danach, wie weit das Pitchbend-Rad gedreht wird.

- Schalten Sie das Digitalpiano nicht bei verstelltem Pitchbend-Rad ein.

Pitchbend-Bereich festlegen

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie einstellen, wie stark die Tonhöhe der Note durch das Drehen des Pitchbend-Rads nach oben oder unten verändert wird. Sie können einen Bereich von 0 bis 12 Halbtönen (eine Oktave) anweisen.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „OTHER“ an (Seite G-7).



2. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

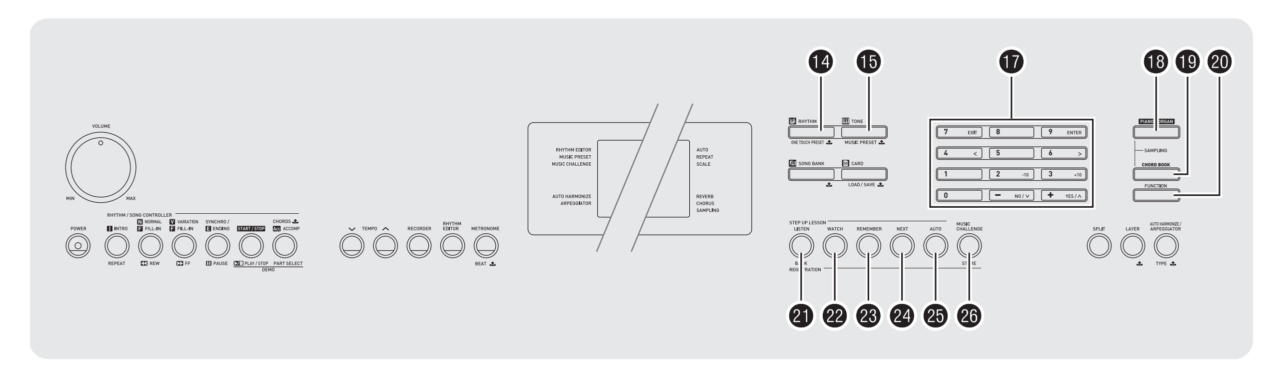
3. Zeigen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „Bend Rng“ an.

Bend Rng

4. Stellen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] den gewünschten Bereich ein.



Sounds sampeln und auf dem Digitalpiano spielen



Mit dem Digitalpiano können Sie den Ton von einem Mikrofon sampeln und den Sound dann auf der Tastatur spielen. Beispielsweise können Sie das Bellen Ihres Hundes sampeln und den Sound dann in einer Melodie verwenden. Die Samplingfunktion eignet sich hervorragend zum Erzeugen kreativer neuer Sounds.

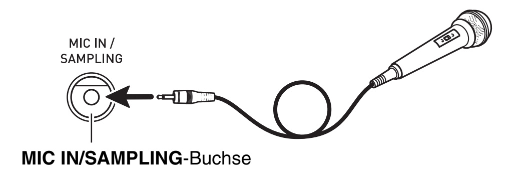
Anschlüsse und Vorbereitung



WICHTIG!

- **Schalten Sie Mikrofon und Digitalpiano vor dem Anschließen aus.**

1. **Schließen Sie das Mikrofon an.**



MIC IN/SAMPLING-Buchse

HINWEIS

- Verwenden Sie ein handelsübliches dynamisches Mikrofon.
- Sie können keine Sounds sampeln, die über die **AUDIO IN**-Buchse eingespeist werden.

2. **Stellen Sie die Lautstärkepegel des Digitalpianos leise ein.**

3. **Schalten Sie das Mikrofon und dann das Digitalpiano ein.**

4. **Regeln Sie mit ㊷ (MIC VOLUME) den Lautstärkepegel des Mikrofoneingangs.**

HINWEIS

- Nach dem Einschalten des Digitalpianos dauert es einige Sekunden, bis das Mikrofon verwendbar ist.
- Die gesampelten Sounds werden monaural gespeichert.

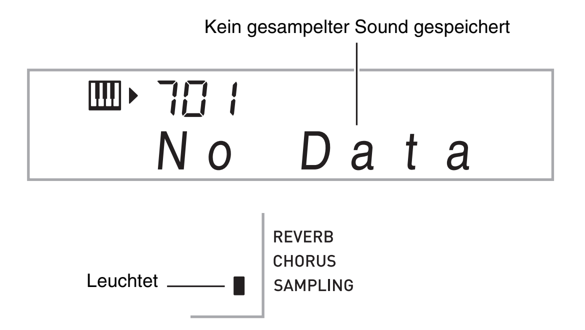
Melodie-Sound sampeln und spielen (Melodie-Sampling)

Nach den Anleitungen dieses Abschnitts können Sie einen Sound sampeln und als Melodie-Part auf dem Digitalpiano spielen.

- Im Speicher des Digitalpianos können bis zu fünf gesampelte Sounds unter den Klangnummern 701 bis 705 gespeichert werden. Wählen Sie einfach die Klangnummer, unter der der gewünschte Sound gespeichert ist, um diesen auf die Tastatur zu legen.

Sound sampeln

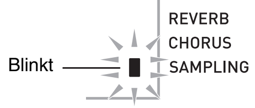
1. Drücken Sie ⑮ (TONE) und geben Sie dann über die ⑰ Zehnertastaturdie Klangnummer (701 bis 705) ein, unter der Sie den gesampelten Sound speichern wollen.



2. Drücken Sie gleichzeitig ⑱ und ⑲.

Dies schaltet auf Sampling-Bereitschaft.
Die zulässige Samplingzeit (in Sekunden) erscheint kurz im Display und das Display wechselt auf die folgende Anzeige.





3. Geben Sie den Sound in Richtung des Mikrofons aus.

Das Sampling startet automatisch.

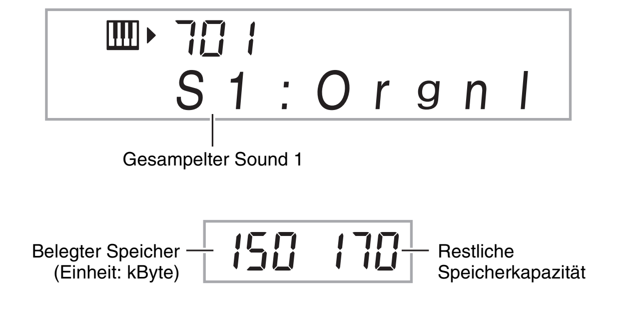
- Das Sampling beginnt nicht, wenn der Pegel des vom Mikrofon aufgenommenen Sounds zu niedrig ist.



4. Nach Ende des zu sampelnden Sounds drücken Sie bitte gleichzeitig ⑱ und ⑲.

Das Sammpling stoppt.

- Auch wenn Sie nicht ⑱ und ⑲ drücken, stoppt das Sampling automatisch, wenn vom Mikrofon kein Ton mehr eingeht. Das Sampling stoppt automatisch 10 Sekunden nach Samplingstart.



5. Spielen Sie probeweise etwas auf dem Digitalpiano.



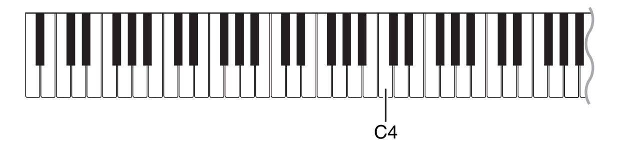
- 10 Sekunden Sampling ist eventuell nicht möglich, wenn der Speicher des Digitalpianos wegen anderer gespeicherter Daten dazu nicht mehr ausreicht. In solchen Fällen können Sie durch Löschen nicht mehr benötigter anderer Daten Speicherplatz freimachen, wodurch eventuell wieder Sampling für 10 Sekunden möglich ist. Näheres finden Sie unter „Gesampelten Sound löschen“ auf Seite G-25.



- **Durch das Speichern eines gesampelten Sound werden alle etwaigen Sounddaten gelöscht, die bereits unter der betreffenden Klangnummer gespeichert sind. Bitte lesen Sie unbedingt „Schützen von gesampelten Sounds vor versehentlichem Löschen“ auf Seite G-25, um zu vermeiden, dass Sie versehentlich wichtige Daten löschen.**

■ **So werden gesampelte Sounds gespielt**

Durch Drücken des Mittleren Cs (C4) wird der Originalsound wiedergeben. Die Tasten links und rechts von C4 spielen den Sound in anderen Tonhöhen.



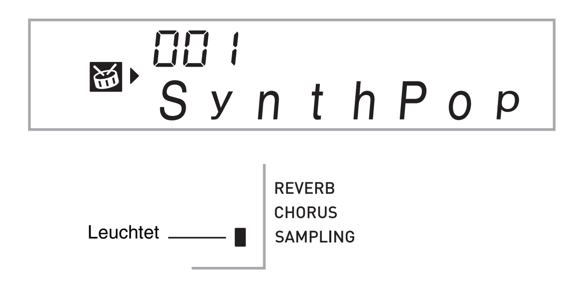
Gesampelten Sound loopen

Nach der folgenden Anleitung können Sie einen gesampelten Sound so loopen, dass er beim Spielen auf dem Digitalpiano fortlaufend wiederholt wird.

1. **Drücken Sie ⓮ (RHYTHM).**

2. **Drücken Sie gleichzeitig ⓲ und ⓴ (FUNCTION).**

Dies schaltet auf Wiederholbereitschaft.



3. **Drücken Sie die Taste (㉒ bis ㉖) für die gewünschte Melodie-Sampling-Klangnummer.**

Damit startet die geloopte Wiedergabe des gewählten Sounds.

Zum Wählen dieser Klangnummer:	Diese Taste drücken:
701	㉒
702	㉓
703	㉔
704	㉕
705	㉖

4. **Drücken Sie dieselbe Taste erneut, um die Wiedergabe zu stoppen.**

5. **Drücken Sie erneut ㉑, um auf die Anzeige zurückzuschalten, die vor Schritt 2 dieser Anleitung angezeigt war.**

Lautstärke der geloopten Wiedergabe eines gesampelten Sounds ändern

Nach der folgenden Anleitung können Sie, falls gewünscht, für jeden gesampelten Sound getrennt den Lautstärkepegel für geloopte Wiedergabe einstellen.

1. **Drücken Sie die Taste (㉒ bis ㉖) für den gesampelten Sound, dessen Lautstärke Sie ändern möchten.**

- Dies startet die Wiedergabe des Sound-Loops.

2. **Halten Sie bei laufender Sound-Loop-Wiedergabe die Taste für denselben gesampelten Sound (㉒ bis ㉖) gedrückt und drücken Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur.**

- Schnelles Drücken der Tastaturtaste erhöht und langsames Drücken vermindert die Lautstärke des gesampelten Sounds.

3. **Wenn Lautstärke des gesampelten Sound wunschgemäß eingestellt ist, geben Sie dessen Taste (㉒ bis ㉖) bitte wieder frei.**

Effekt auf gesampelten Sound auflegen

Sie können auf die gesampelten Sounds verschiedene Effekte auflegen.

1. Drücken Sie ⓯ (TONE) und geben Sie dann über die ⓱ Zehnertastatur die Klangnummer (701 bis 705) ein, auf die Sie Effekte auflegen möchten.

2. Drücken Sie wiederholt ⓯ (TONE), um durch die unten beschriebenen verfügbaren Effekte zu schalten.

Effekt-Typ (Display)	Beschreibung
Original (Orgnl)	Normale gesampelte Klangfarbe (kein Looping, keine Effekte).
Schleife 1 (Loop1)	Loopt den gesampelten Sound.
Schleife 2 (Loop2)	Loopt den gesampelten Sound und hebt die Tonhöhe des nachklingenden Sounds an, wenn die Tastaturtaste freigegeben wird.
Schleife 3 (Loop3)	Loopt den gesampelten Sound und senkt die Tonhöhe des nachklingenden Sounds ab, wenn die Tastaturtaste freigegeben wird.
Tonhöhe 1 (Ptch1)	Ändert die Tonhöhe zunehmend von niedrig auf hoch.
Tonhöhe 2 (Ptch2)	Ändert die Tonhöhe abnehmend von hoch auf niedrig.
Tonhöhe 3 (Ptch3)	Ändert die Tonhöhe abnehmend von hoch auf niedrig und hebt sie dann beim Freigeben der Taste an.
Tremolo (Treml)	Lässt die Lautstärke zwischen hoch und niedrig wechseln.
Funny 1 (Funy1)	Gibt Vibrato zu und ändert die Tonhöhe in allmählich zunehmender Weise.
Funny 2 (Funy2)	Lässt die Tonhöhe zwischen hoch und niedrig wechseln.
Funny 3 (Funy3)	Gibt Vibrato zu und ändert die Tonhöhe von niedrig auf hoch.

- Vermeiden Sie, denselben gesampelten Sound (Klangnummer 701 bis 705) gleichzeitig auf die Tastatur zu legen und für Loop-Wiedergabe zu verwenden. Anderenfalls wird während der geloopten Wiedergabe des gesampelten Sounds der Effekt von Schleife 1 auch auf die Tastaturklangfarbe aufgelegt.

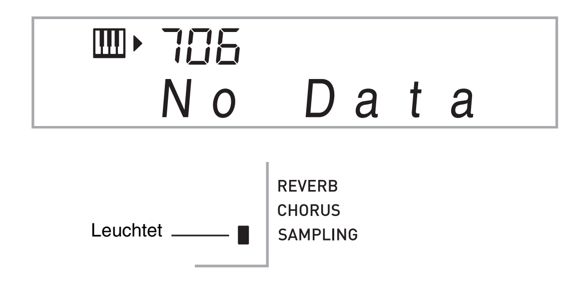
Gesampelten Sound in Drum-Set eingeben (Drum-Sampling)

Sie können nach dieser Anleitung die Belegung der einzelnen Tastaturtasten mit Drum-Sounds ändern.

- Sie können bis zu drei Drum-Sets unter den Klangnummern 706, 707 und 708 abspeichern. Wählen Sie einfach die Klangnummer, unter der das gewünschte Drum-Set gespeichert ist, um die Drum-Set-Sounds auf die Tastatur zu legen.

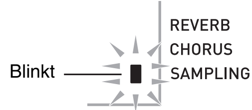
1. Drücken Sie ⓮ (RHYTHM).

2. Drücken Sie ⓯ (TONE) und geben Sie dann über die ⓱ Zehnertastatur die Klangnummer (706, 707 oder 708) des Drum-Sets ein, dessen Sounds Sie ändern möchten.



3. Drücken Sie gleichzeitig ⓲ und ⓳.

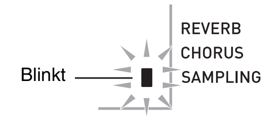




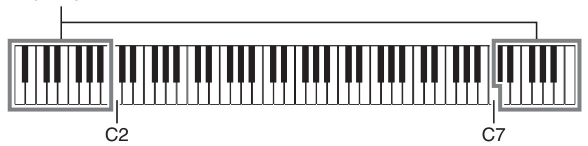
4. Drücken Sie die Tastaturtaste*, auf die Sie den Drum-Sound legen möchten, den Sie sampeln wollen.

Dies schaltet auf Sampling-Bereitschaft.
Die zulässige Samplingzeit (in Sekunden) erscheint kurz im Display und das Display wechselt auf die folgende Anzeige.





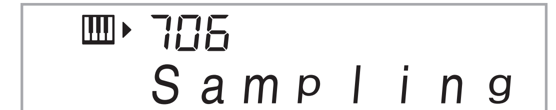
* Drum-Sounds können nicht auf diese Tasten gelegt werden.



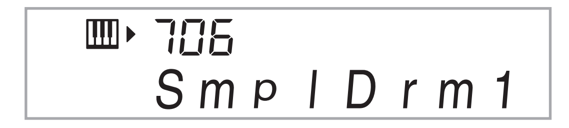
5. Geben Sie den Ton in Richtung des Mikrofons aus.

Das Sampling startet automatisch.

- Das Sampling beginnt nicht, wenn der Pegel des vom Mikrofon aufgenommenen Sounds zu niedrig ist.



6. Nach Ende des zu sampelnden Sounds drücken Sie bitte gleichzeitig ⑱ und ⑲.





Das Sammpling stoppt.

- Auch wenn Sie nicht ⑱ und ⑲ drücken, stoppt das Sampling automatisch, wenn vom Mikrofon kein Ton mehr eingeht. Das Sampling stoppt automatisch 10 Sekunden nach Samplingstart.

7. Drücken Sie die Tastaturtaste.

HINWEIS

- Sie können die Schritte 3 bis 6 wiederholen, um weitere Sounds im aktuell gewählten Drum-Set zu ändern. Jedes Drum-Set besteht aus acht Sounds.
- 10 Sekunden Sampling ist eventuell nicht möglich, wenn der Speicher des Digitalpianos wegen anderer gespeicherter Daten dazu nicht mehr ausreicht. In solchen Fällen können Sie durch Löschen nicht mehr benötigter anderer Daten Speicherplatz freimachen, wodurch eventuell wieder Sampling für 10 Sekunden möglich ist. Näheres finden Sie unter „Gesampelten Sound löschen“ auf Seite G-25.

WICHTIG!

- **Durch Sampeln eines Sounds werden alle etwaigen Sounddaten gelöscht, die derselben Tastaturtaste bereits zugewiesen sind. Bitte lesen Sie unbedingt „Schützen von gesampelten Sounds vor versehentlichem Löschen“ auf Seite G-25, um zu vermeiden, dass Sie versehentlich wichtige Daten löschen.**

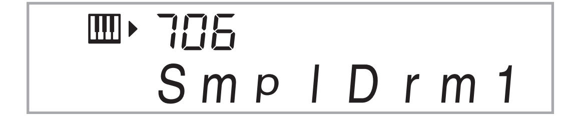
Gesampelte Drum-Set-Sounds bearbeiten

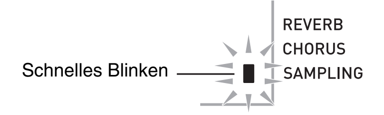
Nach den Anleitungen dieses Abschnitts können Sie den einer Tastaturtaste zugewiesenen Drum-Sound auf eine andere Taste kopieren, die Tonhöhe eines Sounds ändern und einen gesampelten Sound löschen.

1. Drücken Sie ⓯ (TONE) und geben Sie dann über die ⓱ Zehnertastatur die Klangnummer (706, 707 oder 708) des gewünschten Drum-Sets ein.

2. Drücken Sie gleichzeitig ⓲ und ⓳.

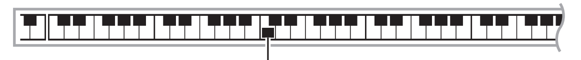
3. Drücken Sie ⓴ (FUNCTION).





Dies ist der Bearbeitungsmodus.

- Im Bearbeitungsmodus können Sie Sounds kopieren, die Tonhöhe von Sounds ändern und Sounds löschen (jeweils nachstehend beschrieben). Erneutes Drücken von ⓴ (FUNCTION) schließt den Bearbeitungsmodus wieder und führt Sie zurück zu Schritt 2 dieser Anleitung.

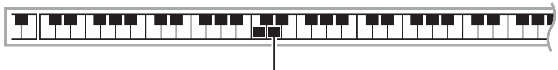


Bezeichnet Tastaturtasten, die mit Sounds belegt sind.

■ Kopieren eines gesampelten Sounds von einer Taste auf eine andere

Halten Sie die Tastaturtaste, die mit dem zu kopierenden gesampelten Sound belegt ist, gedrückt und drücken Sie dabei die Tastaturtaste, auf die kopiert werden soll.

Beispiel: Kopieren eines gesampelten Sounds von Taste C3 auf Taste D3



Bezeichnet die Tastaturtaste, deren Sound kopiert wurde.

- Eine Tastaturtaste, die bereits mit einem gesampelten Sound belegt ist, kann nicht als Kopierziel gewählt werden.

■ Tonhöhe eines gesampelten Sounds ändern

Halten Sie die Tastaturtaste mit dem Sound, dessen Tonhöhe geändert werden soll, gedrückt und passen Sie dabei mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die Tonhöhe an.

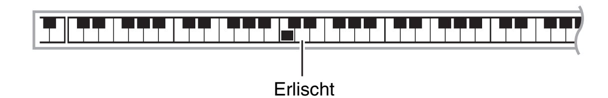
- Die Tonhöhe ist in einem Bereich von –64 bis 63 Halbtönen verstellbar.

■ Gesampelten Sound einer Tastaturtaste löschen

Halten Sie die Tastaturtaste mit dem zu löschenden Sound gedrückt und drücken Sie dabei ⓮ (RHYTHM). Wenn die Abfrage „DelSure?" erscheint, drücken Sie bitte in der ⓱ Zehnertastatur die Taste [+] (YES), um zu löschen, oder [–] (NO), um den Löschauftrag zu annullieren.

- Das Löschen eines gesampelten Sounds stellt die Taste auf den vorinstallierten Sound der anfänglichen Werksvorgabe zurück.

  Beispiel: Zugewiesenen Sound von Taste D3 löschen



Erlischt

Drum-Sampling-Klangfarbe in Begleitautomatik verwenden (Drum-Zuweisung)

Nach der folgenden Anleitung können Sie den Rhythmus-Part der automatischen Begleitung auf einen von Ihnen gesampelten Drum-Set-Sound umstellen.

1. Drücken Sie ⓮ (RHYTHM) und geben Sie dann über die ⓱ Zehnertastatur die Rhythmusnummer des gewünschten Begleitautomatikmusters ein.

Da die Drum-Sampling-Klangfarben in Anwender-Rhythmen nicht verwendbar sind, wählen Sie im obigen Schritt bitte keinen Anwender-Rhythmus.

2. Drücken Sie ⓯ (TONE) und geben Sie dann über die ⓱ Zehnertastatur die Klangnummer des Sampling-Drum-Sets ein, in dem der zu verwendende Sound enthalten ist.

3. Drücken Sie ⓯ (TONE).

Dies stellt den Rhythmus-Part des in Schritt 1 gewählten Begleitautomatikmusters auf den gesampelten Sound um, den Sie in Schritt 2 gewählt haben.

- Um den Rhythmus-Part der Begleitautomatik wieder auf seinen Originalsound zurückzustellen, drücken Sie bitte erneut ⓯ (TONE).

HINWEIS

- Bestimmte Rhythmuspart-Drumsounds können nicht durch gesampelte Sounds ersetzt werden.

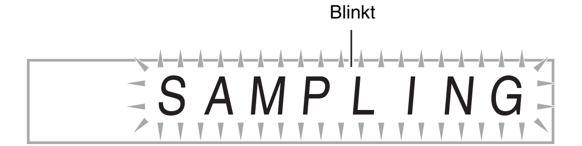
Weitere Sampling-Funktionen

Auf manuellen Samplingstart umstellen

Wenn sich das Digitalpiano in Sampling-Bereitschaft befindet, startet das Sampling normalerweise automatisch, sobald ein Sound-Eingangssignal erfasst wird. Nach der folgenden Anleitung können Sie die Funktion auf manuellen Samplingstart umstellen, wodurch das Sampling beginnt, sobald Sie es per Tastendruck starten. Sie können diese Funktion dazu verwenden, vor dem gesampelten Sound eine Tonpause einzufügen.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „SAMPLING“ an (Seite G-7).

Blinkt



2. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).



3. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [–], um den automatischen Samplingstart zu deaktivieren.

Dies aktiviert den manuellen Samplingstart, der wie nachstehend beschrieben funktioniert.

- Melodie-Sampling (Seite G-19):
  Das Sampling beginnt, sobald Sie die in Schritt 2 der Sampling-Anleitung gedrückten Tasten ⑱ und ⑲ drücken.
- Drum-Sampling (Seite G-21):
  Das Sampling beginnt, sobald Sie die in Schritt 4 der Sampling-Anleitung gedrückte Digitalpiano-Taste wieder freigeben.

Auf manuellen Samplingstopp umstellen

Das Digitalpiano stoppt das Sampling normalerweise automatisch, sobald es erfasst, dass kein Tonsignal mehr eingeht. Nach der folgenden Anleitung können Sie die Funktion auf manuellen Samplingstopp umstellen, wodurch das Sampling fortgesetzt wird, bis Sie es per Tastendruck stoppen. Sie können diese Funktion dazu verwenden, nach dem gesampelten Sound eine Tonpause einzufügen.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „SAMPLING“ an (Seite G-7).

2. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

3. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [6] (>).



4. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [–], um den automatischen Samplingstopp zu deaktivieren.

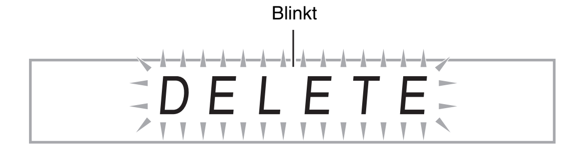
Das Sampling wird fortgesetzt, bis Sie eine der nachstehenden Bedienungen vornehmen, auch wenn kein Signal vom Mikrofon anliegt.

- **Melodie-Sampling (Seite G-19)**
  Drücken Sie gleichzeitig ⑱ und ⑲.
- **Drum-Sampling (Seite G-21)**
  Drücken Sie gleichzeitig ⑱ und ⑲ oder drücken Sie eine beliebige Tastaturtaste.

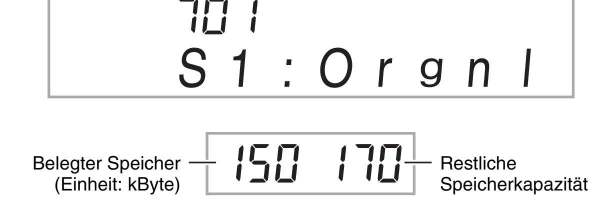
Gesampelten Sound löschen

Nach der folgenden Anleitung können Sie eine Klangnummer mit gesampeltem Sound anweisen und die Daten löschen.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „DELETE“ an (Seite G-7).



2. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).



3. Wählen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die Klangnummer mit den zu löschenden Daten.

4. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

Dies zeigt eine Bestätigungsabfrage zum Löschen an.

Sure?

5. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [+] (YES) zum Löschen der Daten oder drücken Sie [–] (NO) oder [7] (EXIT) zum Abbrechen des Löschens.

- Wenn der Löschvorgang beendet ist, erscheint im Display „Complete“ und anschließend die Anzeige von Schritt 1 der obigen Anleitung.

WICHTIG!

- **Näheres zum getrennten Löschen von einzelnen Drum-Sounds in einem Drum-Sampling-Set finden Sie unter „Gesampelte Drum-Set-Sounds bearbeiten“ auf Seite G-23.**

Schützen von gesampelten Sounds vor versehentlichem Löschen

Nach der folgenden Anleitung können Sie die einzelnen gesampelten Sounds getrennt vor versehentlichem Löschen schützen.

1. Drücken Sie ⑮ (TONE) und geben Sie dann über die ⑰ Zehnertastatur die Klangnummer mit dem zu schützenden gesampelten Sound ein.

2. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „SAMPLING“ an (Seite G-7).

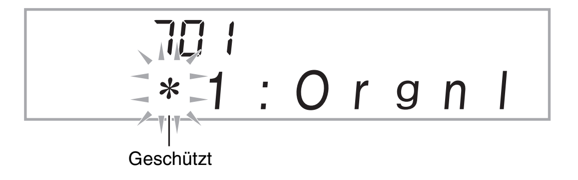
3. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

4. Zeigen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „Protect“ an.



5. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [+], um den Schutz zu aktivieren.

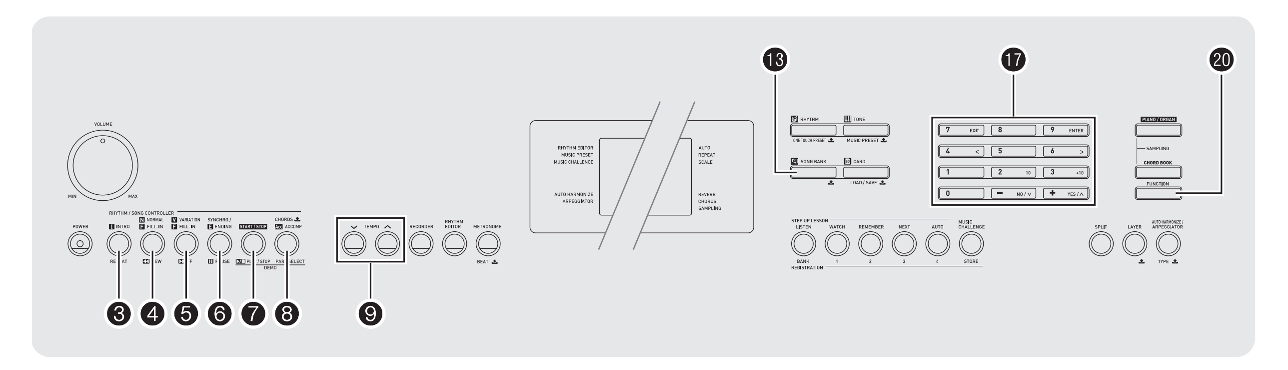
Eine geschützte Klangfarbe kann nicht gelöscht werden. Geschützte Klangfarben sind wie unten gezeigt gekennzeichnet.



■ Sampling-Daten auf einem externen Gerät speichern

- Speicherkarte (Seite G-60)
- Computer (Seite G-67)

Abspielen der vorinstallierten Songs



Dieses Digitalpiano besitzt vorinstallierte Musikstücke, die als „Songs“ bezeichnet werden. Sie können die vorinstallierten Songs beliebig anhören oder zum Üben dazu mitspielen.

HINWEIS

- Außer zum Hörvergnügen können Sie die vorinstallierten Songs auch zum Üben mit dem Lernsystem (Seite G-30) verwenden.
- Durch Verwendung von Speicherkarten (Seite G-61) oder einem Computer (Seite G-67) kann die Zahl der Stücke noch vergrößert werden.

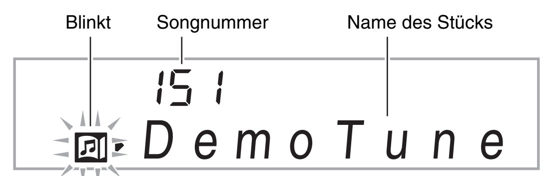
Demo-Songs abspielen

Gehen Sie zum Abspielen der vorinstallierten Songs wie nachstehend beschrieben vor.

1. Drücken Sie gleichzeitig ⑦ und ⑧.

Damit startet die Wiedergabe der Demo-Songs.

- Näheres zu den Songnummern und zur Songsequenz finden Sie auf Seite G-74.
- Die Demo-Wiedergabe startet stets mit Song-Nummer 151.



2. Um bei laufender Demo-Wiedergabe zu einem anderen Song zu wechseln, stellen Sie bitte mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die gewünschte Song-Nummer ein (Seite G-7).

Dadurch springt die Demo-Wiedergabe zum Song der eingegebenen Nummer.

- Die Zifferntasten der ⑰ Zehnertastatur sind zum Wählen eines Songs nicht verwendbar.

3. Zum Stoppen der Demo-Wiedergabe drücken Sie bitte ⑦.

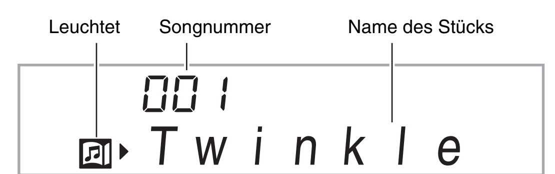
Die Demo-Wiedergabe setzt sich fort, bis Sie sie mit ⑦ stoppen.

Einzelnen Song abspielen

Zum Abspielen eines einzelnen Songs gehen Sie bitte wie unten beschrieben vor. Sie können bei der Song-Wiedergabe auf der Tastatur mitspielen.

Start/Stopp

1. Drücken Sie ⑬ (SONG BANK).



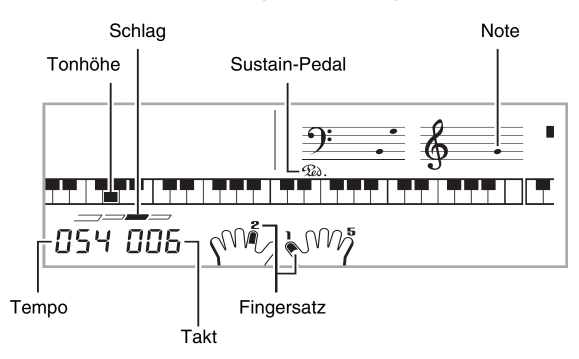
2. Geben Sie über die ⑰ Zehnertastatur die Nummer des gewünschten Songs ein.

- Eine vollständige Liste der verfügbaren Songs finden Sie auf Seite G-74.
- Verwenden Sie die Zifferntasten zum Eingeben der Songnummer. Geben Sie die Songnummer mit 3 Stellen ein.

  Beispiel : Zum Wählen von 001 geben Sie 0 → 0 → 1 ein.

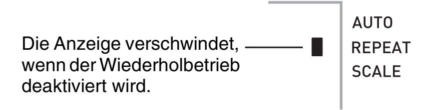
3. Drücken Sie ⑦.

Damit startet die Wiedergabe des Songs.



4. Drücken Sie erneut ❼, um die Wiedergabe zu stoppen.

Die Song-Wiedergabe setzt sich fort (Wiederholbetrieb), bis Sie sie mit ❼ stoppen. Sie können die Wiederholfunktion mit ❸ deaktivieren.



Pause, Vorwärtsspringen, Rückwärtsspringen

Zum Schalten auf Pause, Vorwärtsspringen und Rückwärtsspringen gehen Sie bitte wie nachstehend beschrieben vor.

■ Pause

1. Drücken Sie ❻.

Dies schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause.

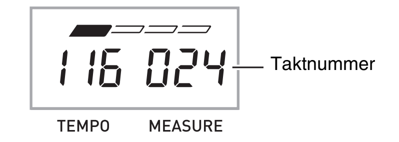
2. Drücken Sie erneut ❻, um die Wiedergabe von der Stelle fortzusetzen, an der auf Pause geschaltet wurde.

■ Vorwärtsspringen

1. Drücken Sie ❺.

Damit springt die Song-Wiedergabe zum nächsten Takt weiter. Mit jedem Drücken von ❺ springen Sie um einen Takt weiter. Wenn Sie ❺ gedrückt halten, erfolgt Schnelldurchgang, bis Sie die Taste wieder freigeben.

- Drücken von ❺ bei gestoppter Song-Wiedergabe bewirkt Phrasen-Vorwärtssprung in der Lernfunktion (Seite G-31).



■ Rückwärtssprung

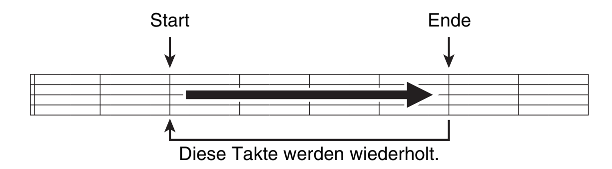
1. Drücken Sie ❹.

Damit springt die Song-Wiedergabe zum vorherigen Takt zurück. Mit jedem Drücken von ❹ springen Sie um einen Takt zurück. Wenn Sie ❹ gedrückt halten, erfolgt Rückwärtssprung, bis Sie die Taste wieder freigeben.

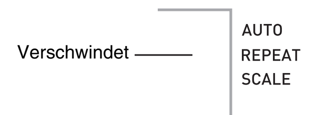
- Drücken von ❹ bei gestoppter Song-Wiedergabe bewirkt Phrasen-Rückwärtssprung in der Lernfunktion (Seite G-31).

Bestimmte Takte wiederholt abspielen

Mit dem Vorgang dieses Abschnitts können Sie bestimmte Takte beim Üben zum Mitspielen abspielen lassen, bis Sie sie im Griff haben. Sie können den zu übenden Abschnitt durch Einstellen des Starttakts und Endtakts anweisen.

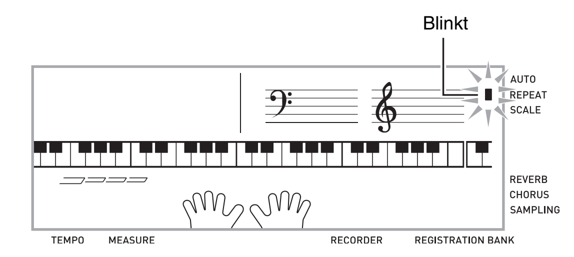


1. Drücken Sie ❸, um den Song-Wiederholbetrieb vorübergehend anzuhalten.



2. Wenn die Song-Wiedergabe den Takt erreicht, den Sie als Starttakt wünschen, drücken Sie bitte ❸.

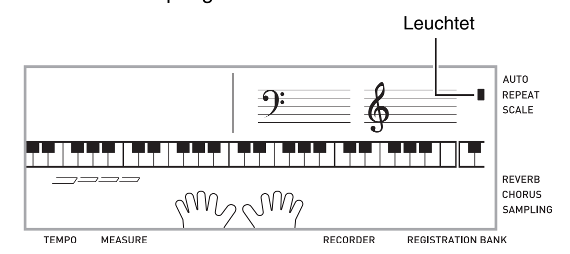
Dies stellt den Takt als Starttakt ein.



3. Wenn die Song-Wiedergabe den Takt erreicht, den Sie als Endtakt wünschen, drücken Sie bitte wieder ❸.

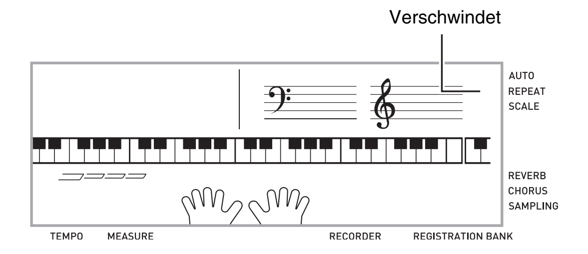
Dies stellt den Takt als Endtakt ein und startet den Wiederholbetrieb mit den Takten des angewiesenen Bereichs.

- Während des Wiederholbetriebs können Sie mit ❻ auf Pause schalten sowie mit ❺ vorwärts und mit ❹ rückwärts springen.



4. Erneutes Drücken von ❸ schaltet auf normale Wiedergabe zurück.

Ändern der Songnummer löscht den Start- und Endtakt des Wiederholbetriebs.



Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) ändern

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie die Lautstärkebalance zwischen Ihrem Spiel auf der Tastatur und der Song-Wiedergabe anpassen.

1. Drücken Sie ❾.

Drücken Sie ∨ (langsamer) und ∧ (schneller) zum Ändern der Tempo-Einstellung. Auf anhaltendes Drücken der Taste erfolgt Schnelldurchgang.

- Gleichzeitiges Drücken von ∨ und ∧ schaltet den laufenden Song auf sein ursprüngliches Vorgabetempo zurück.
- Durch Drücken von ❾ beginnt der Tempowert im Display zu blinken. Bei blinkendem Tempowert kann dieser über die ⓱ Zehnertastatur geändert werden. Das Blinken des Tempowerts stoppt, wenn eine Weile keine Bedienung mehr erfolgt.
- Ändern der Song-Nummer stellt den Song auf sein ursprüngliches Vorgabetempo zurück.

Song-Lautstärke anpassen

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie die Lautstärkebalance zwischen Ihrem Spiel auf der Tastatur und der Song-Wiedergabe anpassen.

1. Drücken Sie ⓴ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „Song Vol“ an (Seite G-7).

Song Vol

2. Passen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die Songlautstärke an.

In der Klangfarbe der Song-Wiedergabe mitspielen

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie für das Mitspielen auf der Tastatur die gleiche Klangfarbe wie die des abgespielten Songs wählen.

1. Halten Sie nach dem Wählen eines Songs etwa zwei Sekunden lang ⓭ (SONG BANK) gedrückt, bis der angezeigte Klangfarbenname auf den Namen der Song-Klangfarbe wechselt.

- Wenn die aktuell gewählte Klangfarbe mit der des Songs übereinstimmt, bleibt die Anzeige im Display unverändert.

2. Spielen Sie auf der Tastatur mit.

HINWEIS

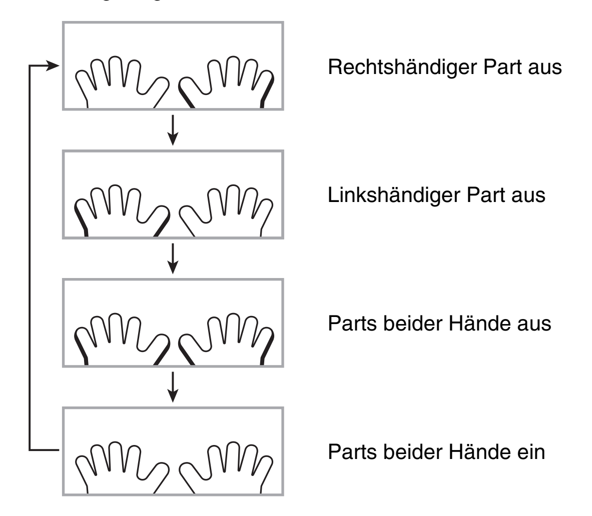
- Wenn Sie einen Song mit unterschiedlichen Klangfarben für die rechte und linke Hand wählen, wird der Tastatur die Klangfarbe des Parts der rechten Hand zugewiesen.

Abschalten des Parts einer Hand zum Üben (Partwahl)

Sie können während der Song-Wiedergabe den Part der rechten oder linken Hand abschalten und das Mitspielen zum anderen Part üben.

1. Wählen Sie mit ❽ den auszuschaltenden Part.

Wiederholtes Drücken von ❽ ändert die Einstellung wie unten gezeigt.



2. Drücken Sie ❼.

Dies startet die Wiedergabe entsprechend der in Schritt 1 gewählten Einstellung.

HINWEIS

- Bei Wiedergabe mit nur einem Part werden nur die Noten des ausgeschalteten Parts im Display angezeigt.

Songauswahl vergrößern

Sie können Songdaten von einem externen Gerät laden und damit die auf dem Keyboard verfügbare Songauswahl vergrößern. Näheres finden Sie auf den folgenden Seiten.

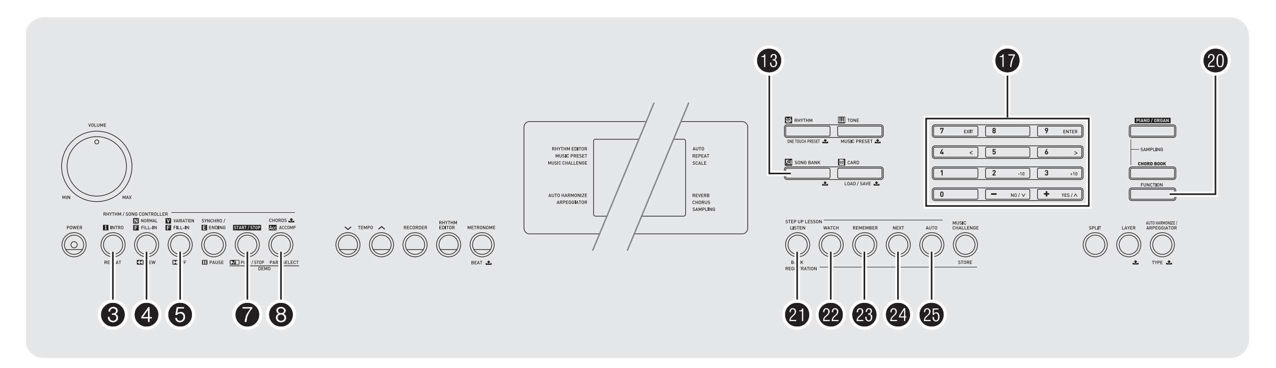
- Speicherkarte (Seite G-61)
- Computer (Seite G-67)

HINWEIS

- Näheres zum Löschen der von einem externen Gerät geladenen Songdaten finden Sie auf Seite G-57.



Spielen an vorinstallierten Songs lernen



Das beste Vorgehen zum Erlernen eines Songs besteht darin, diesen in kleinere Abschnitte (Phrasen) zu zerlegen, um diese getrennt zu üben, bevor man dann den ganzen Song spielt. Das Digitalpiano besitzt eine Step-Up-Lernfunktion, die Ihnen dabei hilft.

Phrasen

Die vorinstallierten Songs sind bereits in Phrasen unterteilt, um das Lernen zu vereinfachen.

Song-Start | Song-Ende

Phrase 1	Phrase 2	Phrase 3	. . . .	Schlus-sphrase

Ablauf der Step-Up-Lektion

In der Step-Up-Lektion üben Sie Schritt für Schritt für jede Phrase eines Songs den Part der rechten Hand, den Part der linken Hand und dann beide Parts gemeinsam. Wer alle Phrasen gemeistert hat, meistert auch den Song.

Phrase 1
- Rechte Hand, Lektion 1, 2, 3
- Linke Hand, Lektion 1, 2, 3
- Beide Hände, Lektion 1, 2, 3

↓

Üben Sie nach diesem Vorgehen auch die Phrasen 2, 3, 4 usw., bis Sie die Schlussphrase des Songs erreicht haben.

↓

Wenn Sie alle Phrasen gemeistert haben, üben Sie den gesamten Song.





Jetzt beherrschen Sie den ganzen Song!

Bei den Lektionen erscheinende Meldungen

Bei den schrittweisen Lektionen erscheinen die folgenden Mitteilungen im Display.

Meldung	Beschreibung
<Phrase>	Erscheint, wenn Sie eine Phrase wählen, wenn eine Lektion startet usw. • Bitte beachten Sie, dass bei bestimmten Phrasen „<Wait>“ anstelle von „<Phrase>“ erscheint.
<Wait>	Erscheint, wenn die Lektion mit einer Intro- oder Fill-In-Phrase beginnt, die in den zu übenden Phrasen nicht enthalten ist. Bitte warten Sie mit dem Spielen, bis nach dem Abspielen der nicht einbezogenen Phrase automatisch die nächste Phrase folgt.
NextPhrs	Erscheint, wenn die Lektion automatisch zur nächsten Phrase fortschreitet. Diese Mitteilung erscheint nach einer Phrase, bei der „<Wait>“ (siehe oben) angezeigt wird, und im Verlauf einer Auto-Step-Up-Lektion (Seite G-35).
Listen Watch Remember	Erscheint am Anfang der Auto-Step-Up-Lektionen 1, 2 und 3 (Seite G-35).
From top	Diese Mitteilung erscheint in Auto-Step-Up-Lektionen (Seite G-35) unmittelbar vor dem Üben von Phrase 1 bis zur aktuell geübten Phrase.
Complete	Erscheint am Ende einer Auto-Step-Up-Lektion (Seite G-35).

Song, Phrase und Part zum Üben wählen

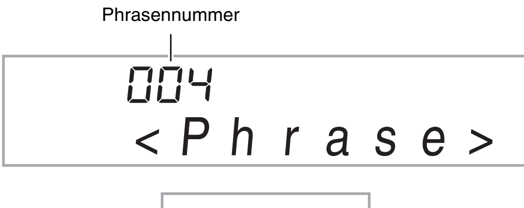
Wählen Sie zuerst den Song, die Phrase und den Part zum Üben.

1. Wählen Sie den zu übenden Song (Seite G-26).

Dies wählt die erste Phrase des Songs.

2. Drücken Sie ㉔ (oder ❺) zum Weitergehen zur nächsten Phrase oder ❹ zum Zurückgehen zur vorherigen Phrase.

- Halten Sie ❺ oder ❹ gedrückt, um im Schnelldurchgang durch die Phrasen zu blättern.
- Das Digitalpiano speichert für bis zu 20 Songs, welche Phrase Sie zuletzt geübt haben. Zum Aufrufen der zuletzt geübten Phrase (falls verfügbar) im aktuellen Song halten Sie bitte ㉔ gedrückt.

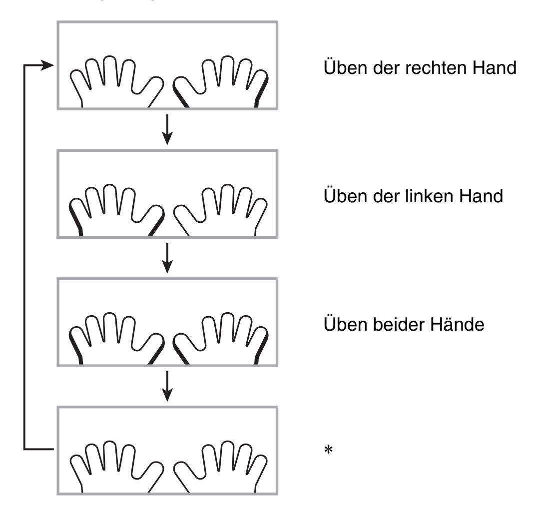




Erster Takt der gewählten Phrase

3. Wählen Sie mit ❽ den zu übenden Part.

Wiederholtes Drücken von ❽ ändert die Einstellung wie unten gezeigt.



* Diese Anzeige (Einstellung) wird übersprungen, wenn Sie bei laufender Lektion ❽ drücken.

4. Halten Sie ⓭ (SONG BANK) etwa zwei Sekunden gedrückt.

Die für die Song-Wiedergabe benutzte Klangfarbe wird auch der Tastatur zugewiesen (Seite G-28).

Lektionen 1, 2 und 3

Jetzt können Sie mit den Lektionen beginnen. Wählen Sie zuerst den Song und den Part, den Sie üben möchten.

Lektion 1: Hören Sie sich den Song an.

Hören Sie sich zuerst einige Male das Beispiel an, um sich damit vertraut so machen, wie der Song klingen sollte.

1. Drücken Sie ㉑.

Dies startet die Wiedergabe des Beispiels.

2. Zum Stoppen von Lektion 1 drücken Sie bitte ㉑ oder ❼.

Lektion 2: Beobachten Sie, wie der Song gespielt wird.

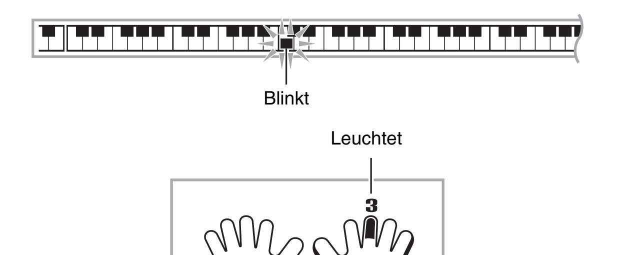
Spielen Sie den Song auf der Tastatur. In dieser Lektion wird im Display angezeigt, welche Taste als Nächstes zu drücken ist. Die synthetische Stimme der Fingersatz-Ansage gibt dabei an, welcher Finger zu verwenden ist. Schlagen Sie wie angewiesen die korrekten Tastaturtasten an und spielen Sie die Noten. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie einmal eine falsche Taste anschlagen. Die Song-Wiedergabe wartet, bis Sie die die richtige Note spielen. Lassen Sie sich Zeit und spielen Sie im eigenen Tempo.

1. Drücken Sie ㉒.

Dies startet Lektion 2.

2. Spielen Sie die im Display und von der Fingersatz-Ansage angewiesenen Noten auf der Tastatur.

In dieser Lektion wird im Display angezeigt, welche Taste als Nächstes zu drücken ist. Die synthetische Stimme der Fingersatz-Ansage gibt an, welcher Finger zu verwenden ist.



<Empfehlungen zu Lektion 2>

Üben Sie, wie von der Führung angewiesen die richtigen Noten mit den richtigen Fingern zu spielen. Üben Sie das Spielen mit dem richtigen Timing.



Die Song-Wiedergabe wartet, bis Sie die die richtige Note spielen.
- Die Tastatur wechselt von Blinken auf konstantes Leuchten.
- Die Notenführung spielt die anzuschlagende korrekte Note an.
- Die Fingersatz-Ansage teilt Ihnen mit, welcher Finger zu verwenden ist.



Anschlagen der richtigen Tastaturtaste setzt die Song-Wiedergabe fort und die Taste für die nächste Note blinkt.

3. Zum Stoppen von Lektion 2 drücken Sie bitte ㉒ oder ❼.

- **Wenn Sie in Lektion 2 das Ende erreicht haben, erscheint eine Bewertung Ihres Spiels im Display.**

Bravo!	Bestanden! Gehen Sie weiter zur nächsten Lektion.
Again!	Bitte zurückgehen und erneut versuchen.

Lektion 3: Erinnern Sie sich beim Spielen daran, was Sie gelernt haben.

Die Song-Wiedergabe wartet wie in Lektion 2, bis Sie die richtigen Tasten anschlagen, das Digitalpiano gibt aber keine Hilfestellung mehr dazu, welche Note als nächste zu spielen ist. Sie müssen sich beim Spielen daran erinnern, was Sie bis Lektion 2 gelernt haben.

1. Drücken Sie ㉓.
Dies startet Lektion 3.

2. Spielen Sie den Song zur Song-Wiedergabe mit.

<Empfehlungen zu Lektion 3>

Schlagen Sie die in Lektion 2 gelernten Tastaturtasten.



Die Song-Wiedergabe wartet, bis Sie die die richtige Note spielen.
- Die Notenführung spielt die anzuschlagende korrekte Note an.



Falls Sie noch nicht die richtige Tastaturtaste finden, aktiviert das Digitalpiano die Tastaturführung und die Fingersatz-Ansage teilt Ihnen wie in Lektion 2 mit, welcher Finger zu benutzen ist.



Auf Drücken der richtigen Taste wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt.

3. Zum Stoppen von Lektion 3 drücken Sie bitte ㉓ oder ❼.
- Wenn Sie in Lektion 3 das Ende erreicht haben, erscheint wie in Lektion 2 eine Bewertung Ihres Spiels im Display.

Einen bestimmten Song ganz bis zum Ende spielen

Wenn Sie in den Lektionen 1, 2 und 3 alle Phrasen erfolgreich geübt haben, sollten Sie als Nächstes versuchen, den ganzen Song von Anfang bis Ende zu spielen.

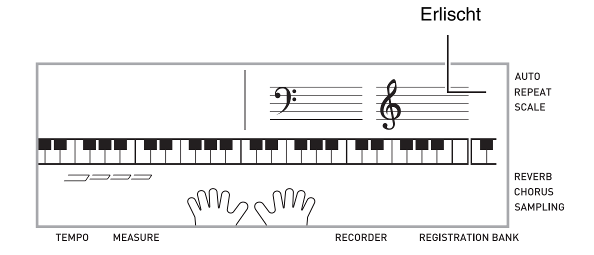
1. Schalten Sie mit ❽ die Parts beider Hände aus und drücken Sie dann ❼.
Versuchen Sie, mit beiden Händen zu spielen und sehen Sie dann, wie das Digitalpiano Ihre Leistung bewertet.

Lektionseinstellungen

Ohne Phrasenwiederholung spielen

Sie können die Phrasen-Wiederholfunktion für die Lektionen 1, 2 und 3 ausschalten.

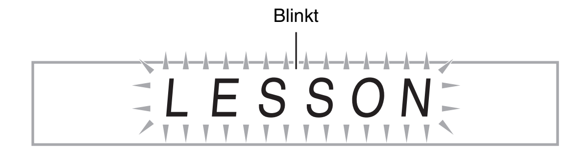
1. Drücken Sie ❸.
Dies deaktiviert die wiederholte Phrasenwiedergabe.



Fingersatz-Ansage ausschalten

Mit dem folgenden Vorgehen können Sie die Fingersatz-Ansage abschalten, die in den Lektionen 2 und 3 mitteilt, mit welchem Finger die jeweilige Note zu spielen ist.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „LESSON“ an (Seite G-7).



2. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

Speak

3. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [–], um Einstellung OFF zu wählen.

Notenführung ausschalten

Mit dem folgenden Vorgehen können Sie die Notenführung ausschalten, die in den Lektionen 2 und 3 die jeweils zu spielende Note anspielt.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „LESSON" an (Seite G-7).

2. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

3. Zeigen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „NoteGuid" an.

NoteGuid

4. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [–], um Einstellung OFF zu wählen.

Leistungsbewertung ausschalten

Anhand des nachstehenden Vorgehens können Sie die Bewertungsfunktion ausschalten, die in den Lektionen 2 und 3 Ihre Leistung beurteilt und eine Bewertung anzeigt.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „LESSON" an (Seite G-7).

2. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

3. Zeigen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „Scoring" an.

Scoring

4. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [–], um Einstellung OFF zu wählen.

Phrasenlänge ändern

Nach der folgenden Anleitung können Sie die Länge der Phrasen der Lektion ändern oder die Lernfunktion so konfigurieren, dass der Song ohne Aufteilung in Phrasen bis Ende fortgeführt wird.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „LESSON" an (Seite G-7).

2. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

3. Zeigen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „PhraseLn" an.

PhraseLn

4. Wählen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die gewünschte Phrasenlänge.

Aus (oFF)	Die Phrasenlänge reicht vom Anfang bis zum Ende des Songs.
Preset (PrE)	Die Phrasenlänge entspricht den Vorgaben im Song.

Nur für Songs, die von einer externen Quelle geladen wurden, sind die folgenden Optionen verfügbar.

Kurz (Ln1)	Die Phrasenlänge beträgt einen Takt.
Mittel (Ln2)	Die Phrasenlänge beträgt zwei Takte.
Lang (Ln3)	Die Phrasenlänge beträgt vier Takte.

Auto-Step-Up-Lektion verwenden

Bei der Auto-Step-Up-Lektion schaltet das Digitalpiano automatisch durch die Lektionen weiter.

1. Wählen Sie den zu übenden Song und Part (Seite G-26).

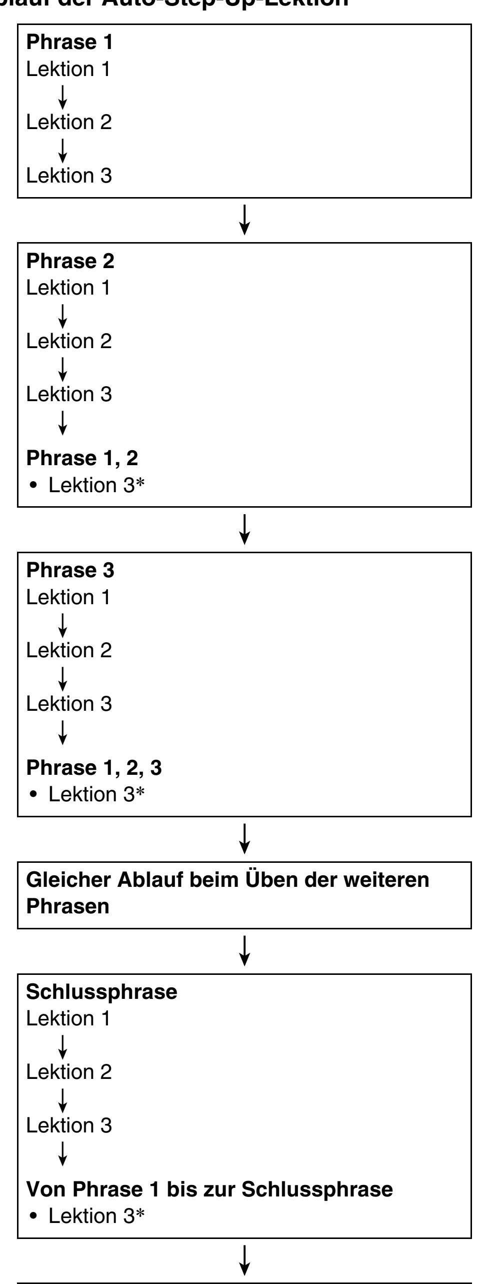
2. Drücken Sie ㉕.

Hören Sie sich die erste Phrase von Lektion 1 an.
- In Lektion 1 wird das Beispiel für die Phrase nur einmal wiedergegeben und dann zu Lektion 2 weitergeschaltet.

3. Die Auto-Step-Up-Lektion stoppt automatisch, wenn es Ihnen gelungen ist, alle Lektionen erfolgreich zu absolvieren.
- In den Lektionen 2 und 3 schaltet das Digitalpiano zur nächsten Lektion weiter, wenn Sie eine „Bravo!"-Bewertung erhalten haben.
- Zum Stoppen einer Lektion drücken Sie bitte ㉕ oder ❼.

HINWEIS
- Mit ❹, ❺ und ㉑ bis ㉔ können Sie während einer Auto-Step-Up-Lektion den Schritt und die Phrase ändern.
- Durch Starten der Auto-Step-Up-Lektion werden die Phrasenwiederholung (Seite G-33) und Leistungsbewertung (Seite G-34) automatisch eingeschaltet. Diese Funktionen können während der Lektionen nicht ausgeschaltet werden.

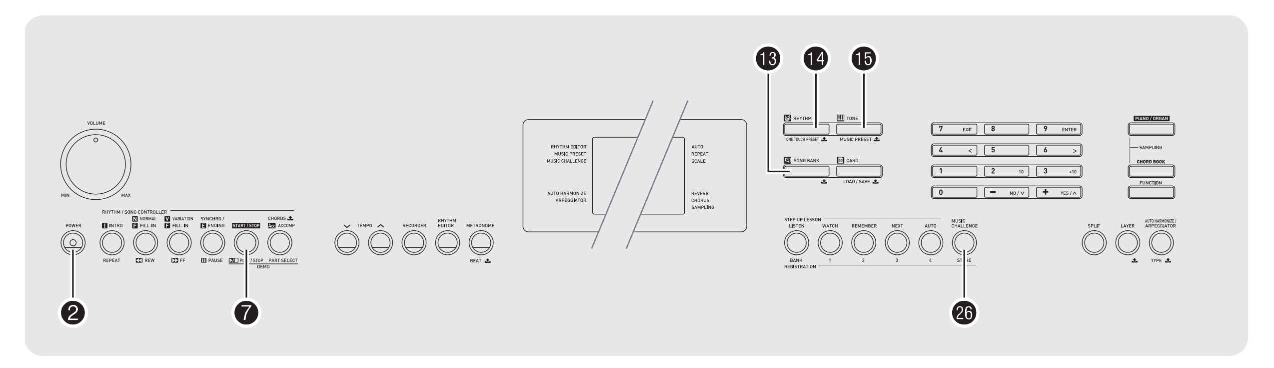
■ Ablauf der Auto-Step-Up-Lektion



* Die Auto-Step-Up-Lektion schreitet unabhängig davon, ob die Bewertung „Bravo!" erhalten wurde, automatisch zur nächsten Phrase weiter.



„Music Challenge“-Keyboard-Game

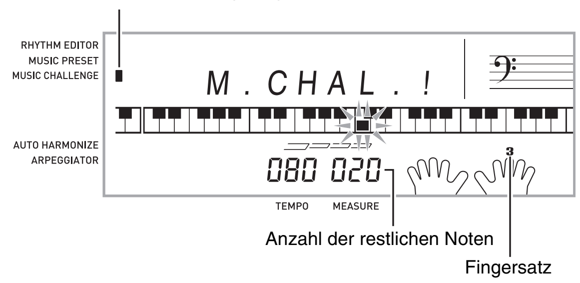


Music Challenge ist ein Game, das Ihre Reaktionsgeschwindigkeit misst, wenn Sie möglichst schnell die von Tastaturanzeigen im Display und der Fingersatz-Führung gezeigten Tasten drücken.

1. Drücken Sie ⓭ (SONG BANK).

2. Drücken Sie ㉖.

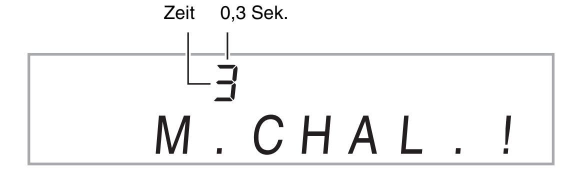
Damit beginnt eine Taste in der Tastatur im Display zu blinken und der „Music Challenge“-Song startet.



3. Sobald die im Display angezeigte Taste von Blinken auf konstantes Leuchten wechselt, drücken Sie diese bitte so schnell wie möglich mit dem angezeigten Finger.

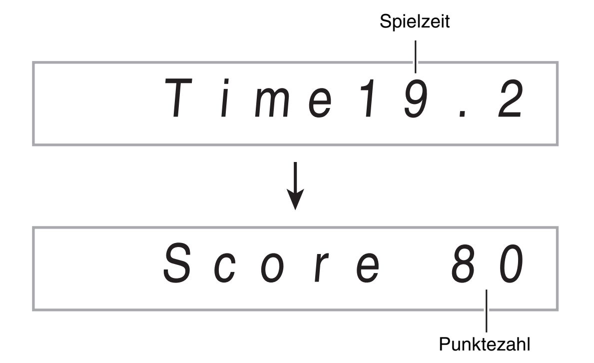
Damit erlischt die Taste in der Tastatur im Display, um anzuzeigen, dass Sie die erste Note absolviert haben. Halten Sie sich startbereit, da in der Tastatur im Display die nächste Taste zu blinken beginnt.

- Im Display erscheint die Zeit, die Sie zum Drücken der Taste benötigt haben, nachdem diese im Display auf konstantes Leuchten gewechselt hat (Einheit: 0,1 Sek.) Je kürzer die Zeit, desto höher die Punktezahl.
- Wenn Sie eine Taste schon vor dem Wechseln der Taste im Display von Blinken auf Leuchten drücken, wechselt das Game nicht zur nächsten Note.



4. Das Game ist zu Ende, wenn Sie sich erfolgreich durch 20 Noten getastet haben.

- Ihre Spielzeit erscheint im Display. Nach einer kurzen Weile erscheint anstelle der Spielzeit ein Bewertungsergebnis (Punktezahl). Drücken Sie ⓭ (SONG BANK), ⓮ (RHYTHM) oder ⓯ (TONE), um das Ergebnis wieder aus dem Display zu löschen.
- Sie können das Game jederzeit durch Drücken von ㉖ oder ❼ abbrechen.

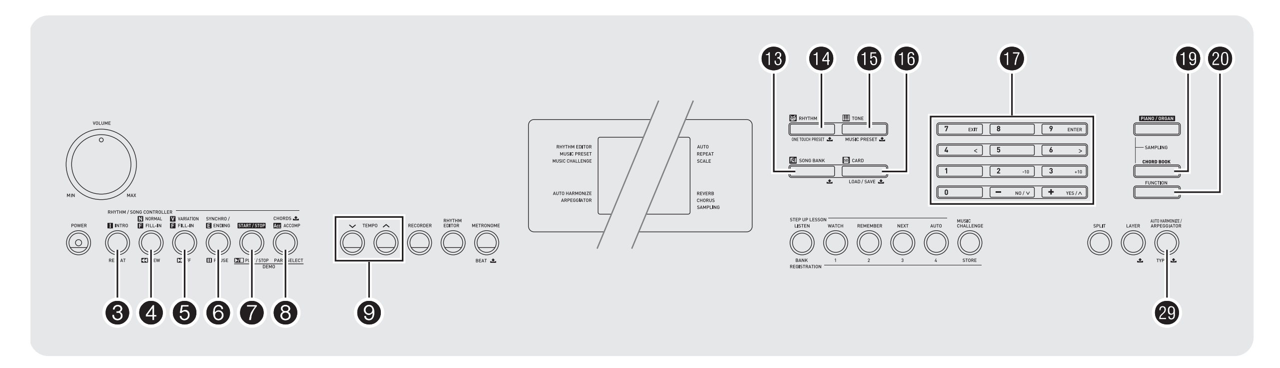


HINWEIS

- Die Noten und die Finger der Fingersatz-Führung werden jeweils zufallsbestimmt angezeigt.
- Das Tempo der Game-Songs kann nicht geändert werden.
- Während ein Game läuft, sind außer ❷, ❼ und ㉖ alle Tasten deaktiviert.



Benutzen der Begleitautomatik



Zum Spielen mit Begleitautomatik ist lediglich ein Begleitungsmuster zu wählen. Zu jedem Akkord, den Sie mit der linken Hand anschlagen, ertönt automatisch die passende Begleitung. Damit können Sie agieren, als ob Ihnen stets eine eigene Begleitgruppe zur Seite stünde.

HINWEIS

- Die Begleitautomatik umfasst die folgenden drei Parts.
  (1) Rhythmus
  (2) Bass
  (3) Harmonie

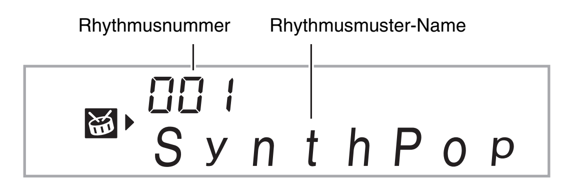
Sie können wahlweise nur den Rhythmus-Part oder alle drei Parts gleichzeitig spielen lassen.

Nur den Rhythmus-Part spielen lassen

Der Rhythmus-Part ist die Grundlage jeder automatischen Begleitung. Das Digitalpiano verfügt über eine breite Spanne an vorinstallierten Rhythmen, einschließlich 8-Beat und Walzer. Gehen Sie zum Spielen des Grundrhythmus-Parts nach der folgenden Anleitung vor.

Nur den Rhythmus-Part starten und stoppen

1. Drücken Sie ⑭ (RHYTHM).



2. Geben Sie über die ⑰ Zehnertastatur die Nummer der gewünschten Rhythmus ein.

- Näheres zu den einzelnen Rhythmen finden Sie im separaten „Anhang“.
- Verwenden Sie die Zifferntasten zum Eingeben der Rhythmusnummer. Geben Sie die Rhythmusnummer mit 3 Stellen ein.

  Beispiel : Zum Wählen von 001 geben Sie 0 → 0 → 1 ein.

3. Drücken Sie ❼ oder ❹.

Dies startet den Rhythmus.

Dieses Muster ändert sich mit jedem Schlag.

108 007

TEMPO MEASURE

4. Spielen Sie zum Rhythmus mit.

5. Zum Stoppen des Rhythmus drücken Sie bitte ❼.

Alle Parts spielen lassen

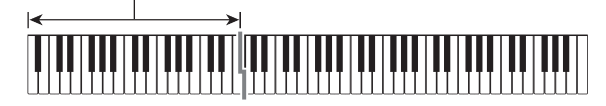
Akkorde mit Begleitautomatik spielen

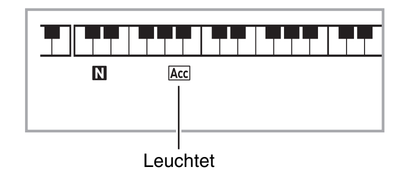
Wenn Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen, ergänzt die Begleitautomatik Bass- und Harmonie-Parts zum aktuell gewählten Rhythmus. Sie verfügen damit praktisch über eine abrufbereite eigene Backup-Gruppe.

1. Starten Sie die Wiedergabe des Rhythmus-Parts der Begleitautomatik.

2. Drücken Sie ❽.

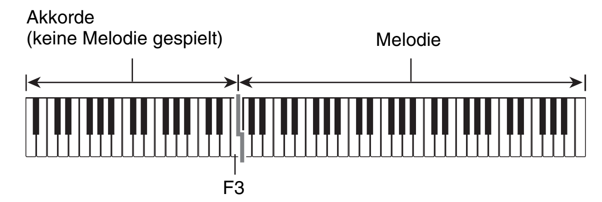
Dies aktiviert die Akkordeingabe im Begleitungsbereich der Tastatur.



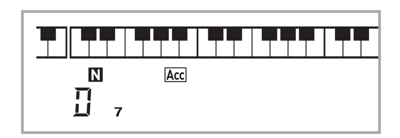


3. Spielen Sie Akkorde im Begleitungsbereich der Tastatur.

Damit werden die Bass- und Harmonie-Parts der Begleitung automatisch zum Rhythmus-Part ergänzt.



Beispiel: Drücken von D-F#-A-C im Begleitungsbereich der Tastatur.
↓
Die Begleitung zum D-F#-A-C-Akkord (D7) ertönt.



4. Spielen Sie weitere Akkorde mit der linken Hand, während Sie mit der rechten Hand die Melodie spielen.

5. Erneutes Drücken von ❽ schaltet die Begleitung auf nur Rhythmus zurück.

HINWEIS

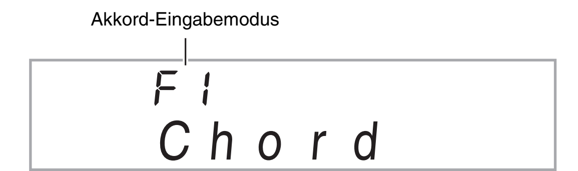
- Näheres zum Starten der Begleitautomatik mit dem Anschlagen eines Akkords finden Sie unter „Synchronstart verwenden“ auf Seite G-41.
- Durch Ändern des Trennungspunkts können Sie den Umfang des Begleitungsbereichs der Tastatur verändern (Seite G-15).

Akkord-Eingabemodus wählen

Sie können zwischen den folgenden Modi zum Eingeben der Akkorde wählen.

- FINGERED 1
- FINGERED 2
- FINGERED 3
- CASIO CHORD
- FULL RANGE CHORD

1. Halten Sie ❽ gedrückt, bis die Wählanzeige für den Akkord-Eingabemodus erscheint.



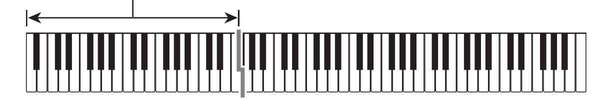
2. Wählen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] den gewünschten Akkord-Eingabemodus.

- Wenn Sie nach dem Erscheinen der Wählanzeige für den Akkord-Eingabemodus keine Bedienung vornehmen, wechselt das Display automatisch auf die Anzeige zurück, die vor dem Gedrückthalten von ❽ angezeigt war.

■ FINGERED 1, 2 und 3

Bei diesen drei Eingabemodi spielen Sie Akkorde im Begleitungsbereich der Tastatur mit den normalen Akkord-Fingersätzen.
Einige Akkordformen sind verkürzt und können mit nur einer oder zwei Tasten gegriffen werden.
Näheres dazu, welche Akkorde unterstützt und wie diese gegriffen werden, finden Sie auf Seite G-75.

Begleitungsbereich der Tastatur



● FINGERED 1

Schlagen Sie die Noten des Akkords auf der Tastatur an.



● FINGERED 2

Im Unterschied zu FINGERED 1 ist Eingabe der Sexten nicht möglich. m7 oder m7$^{\flat 5}$ wird eingegeben.



● FINGERED 3

Im Unterschied zu FINGERED 1 können „Fraction"-Akkorde (bitonale Akkorde) mit der untersten Tastaturnote als Bassnote eingegeben werden.

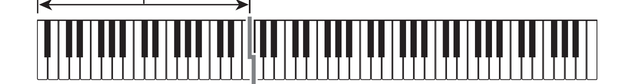


■ CASIO CHORD

Mit CASIO CHORD können Sie vereinfachte Fingersätze zum Spielen der nachstehend beschriebenen vier Akkordtypen verwenden.



Begleitungsbereich der Tastatur



CASIO CHORD Fingersatz

Akkordtyp	Beispiel
Dur-Akkorde Die Buchstaben über dem Begleitungsbereich der Tastatur zeigen die Akkorde an, mit denen die jeweilige Taste belegt ist. Auf Anschlagen einer einzelnen Taste im Begleitungsbereich des CASIO CHORD-Modus wird der Dur-Akkord gespielt, der über der betreffenden Taste angegeben ist. Alle Tasten des Begleitungsbereichs, die mit dem gleichen Akkordnamen bezeichnet sind, spielen exakt denselben Akkord.	C (C-Dur)
Moll-Akkorde Drücken Sie zum Spielen eines Moll-Akkords im Begleitungsbereich die Taste für den entsprechenden Dur-Akkord, wobei Sie gleichzeitig aber eine weitere Taste im rechts davon gelegenen Begleitungsbereich drücken.	Cm (C-Moll)
Septakkorde Zum Spielen eines Septakkords drücken Sie im Begleitungsbereich die Taste für den entsprechenden Dur-Akkord, wobei Sie gleichzeitig aber auch zwei andere Tasten im rechts davon gelegenen Begleitungsbereich drücken.	C7 (C-Septime)
Moll-Septakkorde Zum Spielen eines Moll-Septakkords drücken Sie im Begleitungstastaturbereich die Taste für den entsprechenden Dur-Akkord, wobei Sie gleichzeitig aber auch drei andere Tasten im rechts davon gelegenen Begleitungsbereich drücken.	Cm7 (C-Moll-Septime)

HINWEIS

- Beim Spielen von Moll-, Sept- und Moll-Septakkorden spielt es keine Rolle, ob die zusätzlich angeschlagenen Tasten schwarz oder weiß sind.

■ FULL RANGE CHORD

Bei diesem Modus können Sie den gesamten Umfang der Tastatur zum Spielen von Akkorden und Melodie verwenden.
Näheres zu den unterstützten Akkorden finden Sie auf Seite G-75.



Begleitungsbereich / Melodiebereich

Begleitautomatik effektiv einsetzen

Begleitmuster-Variationen der Begleitautomatik

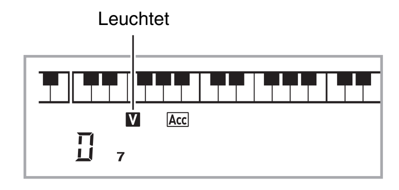
Nach der folgenden Anleitung können Sie Intro- und Ending/Outro-Muster (Einleitungs- und Schlussphrasen), Fill-In-Muster (Zwischenspiel-Phrasen) und Variationen der Begleitautomatik-Grundmuster spielen.

■ Begleitautomatik-Variationen

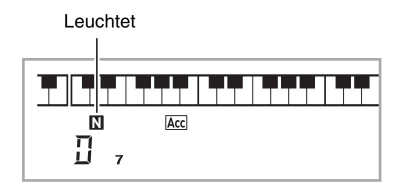
Zu jedem Muster der Begleitautomatik ist ein „Normalmuster“ und ein „Variationsmuster“ vorhanden.

1. Drücken Sie ❺.

Dies startet das Variationsmuster.



2. Erneutes Drücken von ❹ schaltet auf das Normalmuster zurück.



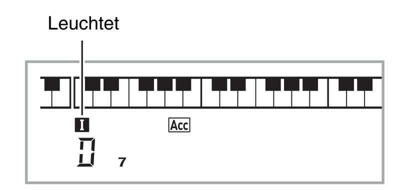
■ Begleitautomatik-Intro

Nach dem nachstehenden Vorgehen können Sie ein mehrere Takte umfassendes Intro (Einleitungsphrase) spielen.

1. Drücken Sie ❸.

Dies startet das Intro. Wenn das Intro beendet ist, startet das Normalmuster.

- Wenn Sie während der Wiedergabe eines Intros ❺ drücken, startet nach Ende des Intros das Variationsmuster.



■ Begleitautomatik-Fill-in (Zwischenspiel)

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie während des Vortrags ein Fill-In-Muster spielen.

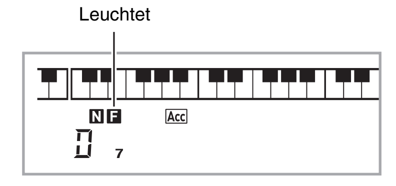
- Ein „Fill-In“ ist eine kurze Phrase, die gespielt werden kann, wenn Sie einen Stimmungswechsel in einem Stück wünschen. Mit einem Fill-in können Sie eine Überleitung zwischen zwei Melodien schaffen oder Akzente setzen.
- Die Normal- und Variationsmuster besitzen jeweils eigenständige eigene Fill-in-Muster.

● Fill-in bei Normalmuster

1. Drücken Sie bei laufender Wiedergabe des Normalmusters ❹.

Dies ruft das Fill-in des Normalmusters ab.

- Nach Ende des Fill-ins setzt wieder das Normalmuster ein.

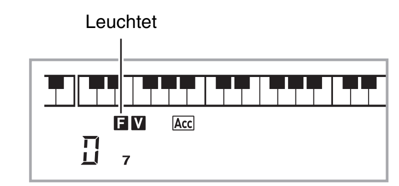


● Fill-in bei Variationsmuster

1. Drücken Sie bei laufender Wiedergabe des Variationsmusters ❺.

Dies ruft das Fill-in des Variationsmusters ab.

- Nach Ende des Fill-ins setzt wieder das Variationsmuster ein.

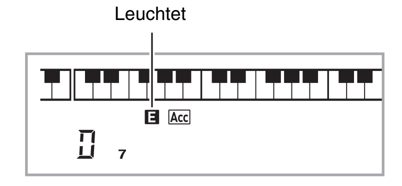


■ Begleitautomatik-Ending/Outro

Nach dem nachstehenden Vorgehen können Sie ein mehrere Takte umfassendes Ending/Outro (Schlussphrase) spielen.

1. Drücken Sie bei laufender Begleitautomatik ❻.

Dies startet das Ending/Outro, wonach die Wiedergabe der Begleitautomatik automatisch stoppt.

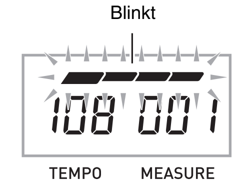


■ Synchronstart verwenden

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie das Digitalpiano so konfigurieren, dass die Begleitautomatik einsetzt, sobald Sie eine Tastaturtaste drücken.

1. Drücken Sie ❻.

Dies schaltet die Begleitautomatik auf Startbereitschaft.



2. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Dies startet die vollständige Begleitung (Normalmuster).

Zum Starten eines anderen Musters als das Normalmuster aus der Synchro-Bereitschaft gehen Sie bitte wie folgt vor.

- Drücken Sie ❸, um mit dem Intro zu starten.
- Drücken Sie ❺, um mit dem Variationsmuster zu starten.

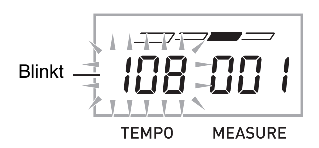
Wiedergabegeschwindigkeit (Tempo) der Begleitautomatik ändern

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie das Tempo der Begleitautomatik nach Bedarf anpassen.

1. Drücken Sie ❾.

Drücken Sie ∨ (langsamer) und ∧ (schneller) zum Ändern der Tempo-Einstellung. Auf anhaltendes Drücken der Taste erfolgt Schnelldurchgang.

- Wenn Sie ∨ und ∧ gleichzeitig drücken, stellt dies die Tempo-Einstellung auf den Vorgabewert für den aktuell gewählten Rhythmus zurück.
- Bei blinkendem Tempowert kann dieser über die ⓱ Zehnertastatur geändert werden.
- Wenn Sie nach dem Erscheinen der Tempo-Einstellanzeige einige Sekunden lang keine weitere Bedienung vornehmen, wechselt das Display wieder auf die Anzeige zurück, die vor dem Drücken von ❾ angezeigt war.



Begleitautomatik-Lautstärke anpassen

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie die Balance zwischen Ihrem Spiel auf der Tastatur und der Lautstärke der Begleitautomatik anpassen.

1. Drücken Sie ⓴ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „AcompVol“ an (Seite G-7).

AcompVol

2. Passen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die Begleitungslautstärke an.

One-Touch-Preset verwenden

Über One-Touch-Preset stellt das Digitalpiano automatisch die Klangfarbe, das Tempo und andere Einstellungen auf das gewählte Rhythmusmuster ein.

1. Halten Sie ⓮ (RHYTHM) gedrückt, bis die aktuelle Klangfarbe im Display angezeigt wird.

Dies ruft automatisch die vorinstallierten One-Touch-Preset-Einstellungen für das aktuell gewählte Rhythmusmuster ab.

2. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Dies startet automatisch die Begleitung.

Spielen mit automatischer Harmonisierung

Die Harmonieautomatik ergänzt automatisch Harmonien zu mit der rechten Hand gespielten Noten, was der Melodie Ihres Vortrags eine größere Tiefe gibt. Zur Anpassung an den Charakter der gespielten Musik kann für die automatische Harmonisierung zwischen 12 verschiedenen Typen gewählt werden.

HINWEIS

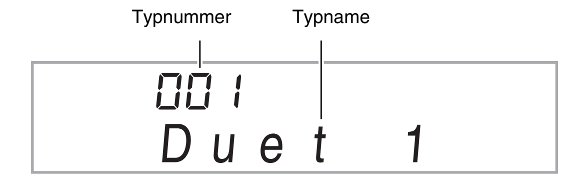
- Die Harmonieautomatik wird mit derselben Taste ㉙ gesteuert wie der Arpeggiator (Seite G-56). Dadurch können diese beiden Funktionen nicht gleichzeitig verwendet werden.

1. Drücken Sie ❽ zum Aktivieren der Begleitautomatik mit Akkorden (ACCOMP-Indikator leuchtet) (Seite G-38).

- Die Harmonieautomatik ist nicht verwendbar, wenn FULL RANGE CHORD als Akkord-Eingabemodus gewählt ist. Wählen Sie einen anderen Modus, wenn Sie die Harmonieautomatik verwenden möchten.

2. Halten Sie ㉙ gedrückt, bis Typnummer und Typname der Harmonieautomatik bzw. des Arpeggiators im Display erschienen.

- Wenn einige Sekunden lang keine weitere Bedienung erfolgt, wechselt das Display auf die vorherige Anzeige zurück.



3. Wählen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] den gewünschten Typ der Harmonieautomatik.

- 013 bis 102 sind Arpeggiator-Typen (Seite G-56). Wählen Sie diese bitte nicht, wenn Sie die Harmonieautomatik verwenden.



Typ-nummer	Typname	Beschreibung
001	Duet 1	Ergänzt eine enge (2 bis 4 Tonstufen entfernte) 1-Noten-Harmonie unter der Melodienote.
002	Duet 2	Ergänzt eine offene (4 bis 6 Tonstufen entfernte) 1-Noten-Harmonie unter der Melodienote.
003	Country	Fügt eine Harmonie im Country-Stil an.
004	Octave	Ergänzt die Note aus der nächstniedrigeren Oktave.
005	5th	Ergänzt eine fünf Tonstufen entfernte Note.
006	3-Way Open	Ergänzt eine offene 2-Noten-Harmonie für insgesamt drei Noten.
007	3-Way Close	Ergänzt eine enge 2-Noten-Harmonie für insgesamt drei Noten.
008	Strings	Ergänzt eine für Streicher optimale Harmonie.
009	4-Way Open	Ergänzt eine offene 3-Noten-Harmonie für insgesamt vier Noten.
010	4-Way Close	Ergänzt eine enge 3-Noten-Harmonie für insgesamt vier Noten.
011	Block	Ergänzt Blockakkordnoten.
012	Big Band	Ergänzt eine Harmonie im Big-Band-Stil.

4. Drücken Sie ㉙ zum Einschalten der Harmonieautomatik.

Wenn Sie Akkorde mit der linken Hand und die Melodie mit der rechten Hand spielen, werden Harmonienoten zur Melodie ergänzt.

- Drücken Sie erneut ㉙ zum Ausschalten der Harmonieautomatik.



AUTO HARMONIZE
ARPEGGIATOR
Leuchtet wenn eingeschaltet

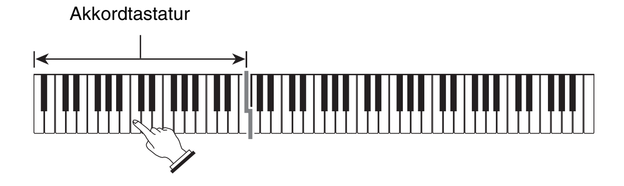
Nachschlagen der Noten von Akkorden (Akkordbuch)

Im Akkordbuch können Sie Akkorde nachschlagen, deren Noten Sie nicht wissen.

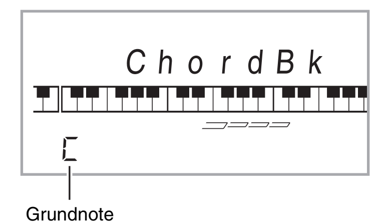
1. Drücken Sie ⑲.

C h o r d B k

2. Drücken Sie in der Akkordtastatur die Tastaturtaste, die der Grundnote des nachzuschlagenden Akkords entspricht.



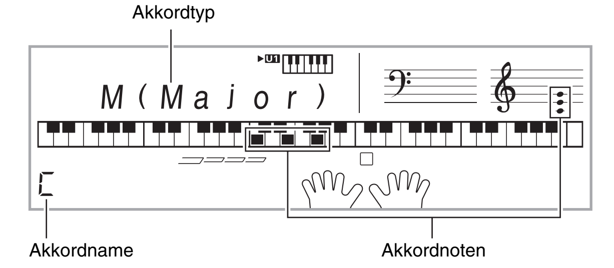
Beispiel: Nachschlagen von C



3. Wählen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] den gewünschten Akkordtyp.

Wählen eines Akkordtyps lässt den betreffenden Akkord ertönen und zeigt den Namen und die Noten des Akkords im Display an.

Beispiel: Bei Wahl von M (Dur)



- Sie können jeden der folgenden Akkordtypen wählen:

M(Dur), m(moll), dim, aug, sus4, sus2, 7th, m7, M7, m7♭5, 7♭5, 7sus4, add9, madd9, mM7, dim7, 69, 6th, m6

- Zum Anzeigen von invertierten Formen des Akkords verwenden Sie bitte wie unten gezeigt die ⑰ Zehnertastatur-Tasten [0] bis [4].

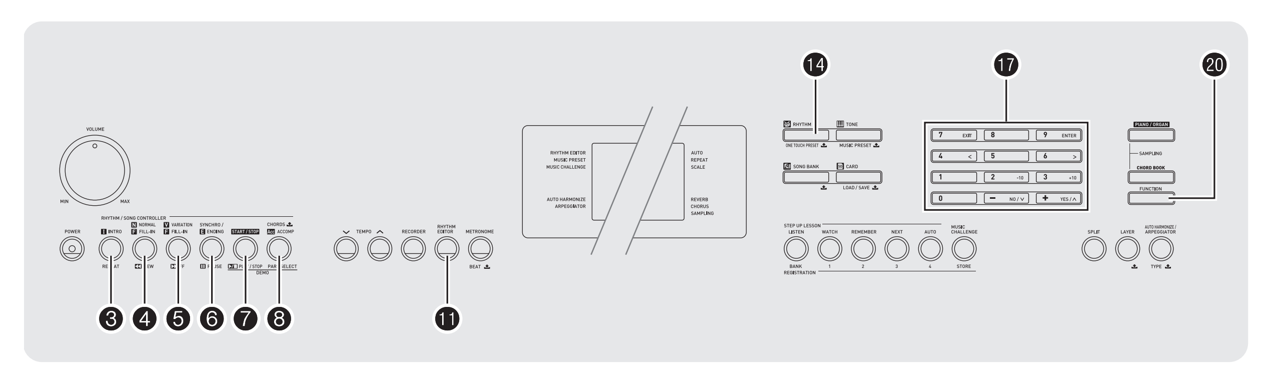
Zum Anzeigen dieser invertierten Form:	Diese Taste drücken:
Normale Form	0
Erste Inversion	1
Zweite Inversion	2
Dritte Inversion	3
Vierte Inversion	4

4. Nach dem Nachschlagen drücken Sie bitte ⑲, um das Akkordbuch wieder zu schließen.

- Sie können das Akkordbuch auch durch Drücken von ⑬ (SONG BANK), ⑭ (RHYTHM), ⑮ (TONE) oder ⑯ schließen.



Begleitautomatik-Muster bearbeiten



Nach der Anleitung dieses Abschnitts können Sie die vorinstallierten Rhythmusmuster der Begleitautomatik des Digitalpianos bearbeiten und eigene „Anwender-Rhythmen“ erzeugen.

- Sie können bis zu 10 Anwender-Rhythmen unter den Rhythmusnummmern 201 bis 210 im Speicher des Digitalpianos abspeichern.

■ Bearbeitbare Begleitautomatik-Muster und Instrument-Parts

Bei den einzelnen Rhythmen mit zugewiesener Rhythmusnummer können Sie jeden der folgenden darin enthaltenen Parts bearbeiten.
Begleitungsmuster (Intro, Fill-In etc.): 6 Typen
Instrument-Parts (Drum, Bass usw.): 8 Typen

	Instrument-Parts	Begleitungsmuster						
		INTRO	NORMAL	NORMAL FILL-IN	VARIATION	VARIATION FILL-IN	ENDING	Taste ❽
		I	N	NF	V	VF	E	
1	Drum	I-1	N-1	NF-1	V-1	VF-1	E-1	↓
2	Perkussion	I-2	N-2	NF-2	V-2	VF-2	E-2	
3	Bass	I-3	N-3	NF-3	V-3	VF-3	E-3	
4	Akkord 1	I-4	N-4	NF-4	V-4	VF-4	E-4	
5	Akkord 2	I-5	N-5	NF-5	V-5	VF-5	E-5	
6	Akkord 3	I-6	N-6	NF-6	V-6	VF-6	E-6	
7	Akkord 4	I-7	N-7	NF-7	V-7	VF-7	E-7	
8	Akkord 5	I-8	N-8	NF-8	V-8	VF-8	E-8	
	Taste	❸	❹	❹	❺	❺	❻	

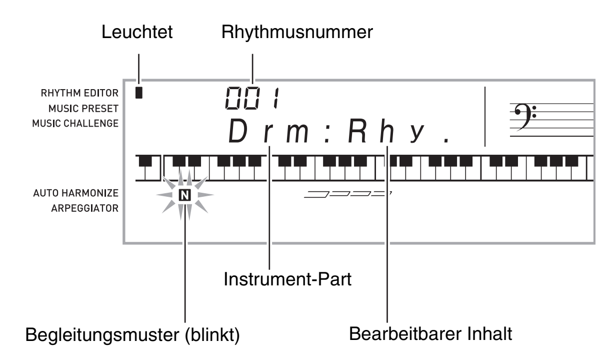
■ Bearbeitbare Inhalte

- **Rhythmusnummer**
- **Part ein/aus**
- **Klangnummer**
- **Lautstärkepegel**
- **Links/Rechts-Lautstärkebalance (Panning)**
- **Halltiefe (Hall senden)**
- **Chorustiefe (Chorus senden)**

Eine automatische Begleitung bearbeiten und speichern

1. Wählen Sie die Nummer des zu bearbeitenden Rhythmus.

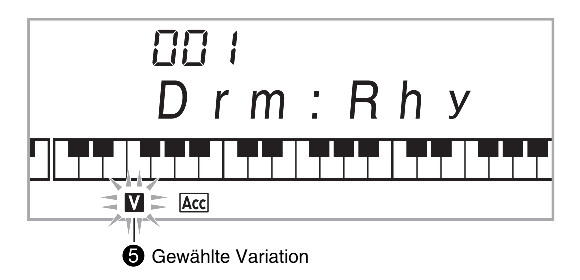
2. Drücken Sie ⓫.



Falls die Meldung „Err Mem Full“ im Display erscheint, schlagen Sie bitte auf Seite G-73 nach, was Sie tun sollten.

3. Wählen Sie mit einer der Tasten ❸ bis ❻ das zu bearbeitende Begleitungsmuster.

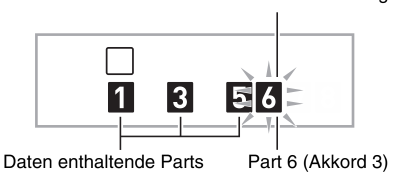
Der Name des Musters erscheint im Display.



Mit den Tasten wählbare Muster
❸: Intro
❹: Normal, Fill-in bei Normalmuster
(Wechselt mit jedem Drücken.)
❺: Variation, Fill-in bei Variationsmuster
(Wechselt mit jedem Drücken.)
❻: Ending/Outro

4. Wählen Sie mit ❽ den zu bearbeitenden Instrument-Part.

Die Part-Nummer des gewählten Parts blinkt im Display.



5. Drücken Sie ⓮ (RHYTHM).

Dies zeigt den Rhythmusnamen an.

6. Wählen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die Rhythmusnummer, die Sie dem in Bearbeitung befindlichen Instrument-Part zuweisen wollen.

Jedem Instrument-Part wird eine andere Rhythmusnummer zugewiesen.

- Sie können die Daten der aktuell gewählten Rhythmusnummer abspielen, indem Sie ❼ drücken.
- Alle acht Instrument-Parts (I-1 bis I-8) eines Intros müssen dieselbe Rhythmusnummer haben. Wenn Sie z.B. Rhythmus 003 an I-1 zuweisen, wird 003 automatisch auch den Parts I-2 bis I-8 zugewiesen. Wenn Sie danach z.B. Rhythmus 004 an Part I-2 zuweisen, wechseln auch I-1 und die weiteren Parts auf 004. Alle der acht Parts eines Ending/Outros (E-1 bis E-8) müssen ebenfalls dieselbe Rhythmusnummer haben.

7. Zum Bearbeiten der anderen Inhalte zeigen Sie bitte mit ⓴ (FUNCTION) die Anzeige für die gewünschte Einstellung an.

- Wiederholtes Drücken von ⓴ (FUNCTION) schaltet der Reihe nach durch die unten gezeigten Einstellpunkte von 1 bis 6.
- Ändern Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die aktuell gewählte Einstellung.
- Sie können den bearbeitbaren Part mit den aktuellen Einstellungen abspielen lassen, indem Sie ❼ drücken.

	Einstellpunkt	Display	Einstellungen
1	Part ein/aus	Part	Ein/Aus
2	Klangnummer*	Tone	001 - 683
3	Lautstärkepegel	Vol.	000 - 127
4	Links/Rechts-Lautstärkebalance (Panning)	Pan	–64 - 0 - +63
5	Halltiefe (Hall senden)	Rvb	000 - 127
6	Chorustiefe (Chorus senden)	Cho.	000 - 127

* Den Instrument-Parts 1 und 2 können nur Drum-Set-Klangfarben zugewiesen werden (vorinstallierte Klangfarben 684 bis 700).

8. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 7 so oft wie zur Bearbeitung der Parts erforderlich ist, die für das in Schritt 3 gewählte Muster gewünscht werden.

- Wenn Sie in Schritt 6 die Rhythmusnummer ändern, werden die in Schritt 7 dieses Vorgangs zuletzt konfigurierten bearbeitbaren Inhalte (1 bis 6 in der obigen Tabelle) mit den Einstellungen des neu gewählten Rhythmus überschrieben.

9. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 8 so oft wie zur Bearbeitung der gewünschten Begleitungsmuster (Intro bis Ending/Outro) erforderlich.

10. Drücken Sie ⓫.

Dies zeigt eine Meldung mit der Abfrage an, ob der Anwender-Rhythmus gespeichert werden soll.

11-1. Drücken Sie ⓱ Zehnertastatur-Taste [–], um den Vorgang ohne Speichern abzubrechen.

Dies zeigt die Bestätigungsabfrage zum Löschen an. Drücken Sie ⓱ Zehnertastatur-Taste [+], um den Bearbeitungsvorgang abzubrechen.

11-2. Drücken Sie ⓱ Zehnertastatur-Taste [+], um die Daten zu speichern.



- Wählen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die zu speichernde Rhythmusnummer.
- Sie können den Namen des Anwender-Rhythmus bearbeiten. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>), um den Cursor auf den zu ändernden Buchstaben zu stellen, und ändern Sie das Zeichen dann mit [+] und [–].

!	"	#	$	%	&	'	(	)	
*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=
>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥	]	^	_	`	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y
z	{	|	}						

12. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

Dies zeigt eine Meldung mit der Abfrage an, ob der Anwender-Rhythmus gespeichert werden soll.

- Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [+], um die Daten zu speichern.
- Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [–], um zu der Anzeige zurückzukehren, die vor dem Drücken von Taste [9] (ENTER) angezeigt war.

WICHTIG!

- **Wenn Sie eine Rhythmusnummer wählen, unter der bereits Daten gespeichert sind, werden die vorhandenen Daten durch die neuen Daten ersetzt.**

HINWEIS

- Die der Tastatur zugewiesene Klangfarbe kann nicht geändert werden, während ein Begleitautomatik-Bearbeitungsvorgang (Rhythmus-Bearbeitung) läuft.

■ Anwender-Rhythmus-Daten auf einem externen Gerät speichern

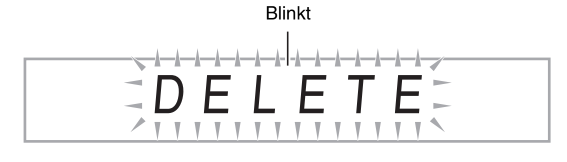
- Speicherkarte (Seite G-60)
- Computer (Seite G-67)

Abgespeicherte Daten löschen

Der folgende Vorgang ist nicht ausführbar, während ein Begleitautomatik-Bearbeitungsvorgang (Rhythmus-Bearbeitung) läuft.

1. Drücken Sie ⓴ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „DELETE" an (Seite G-7).

Blinkt



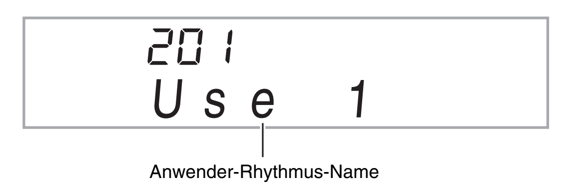
Belegter Speicher (Einheit: kByte)



Restliche Speicherkapazität

2. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

3. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [6] (>).

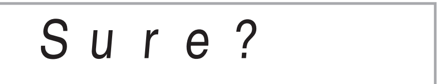


Anwender-Rhythmus-Name

4. Wählen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] den zu löschenden Anwender-Rhythmus.

5. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

Dies zeigt eine Bestätigungsabfrage zum Löschen an.



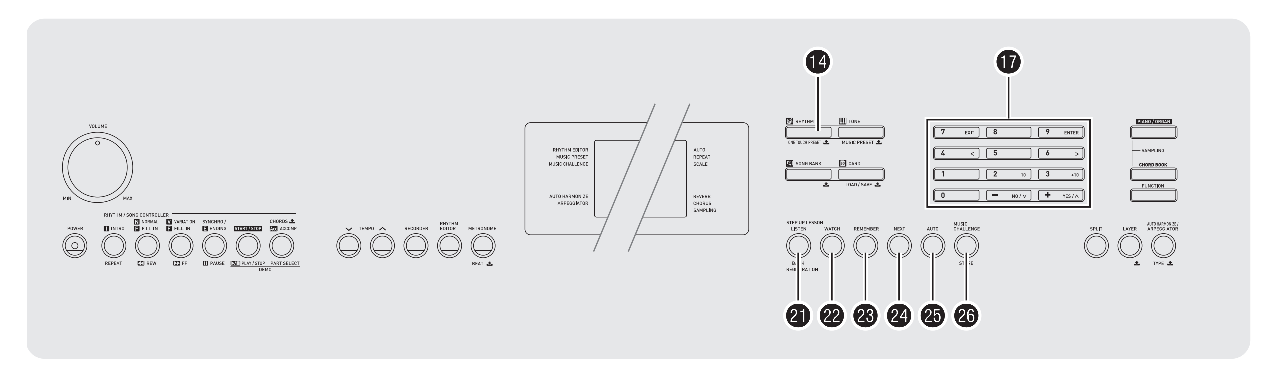
6. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [+] (YES).

Wenn der Löschvorgang beendet ist, erscheint „Complete" und anschließend die Anzeige von Schritt 2 der obigen Anleitung.

- Zum Annullieren des Löschauftrags drücken Sie bitte [–] (NO) oder [7] (EXIT) anstelle von [+] (YES).

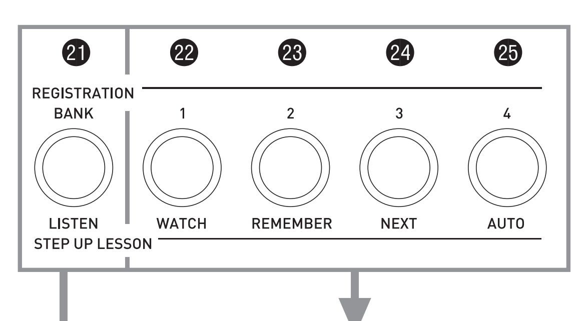


Digital-Keyboard-Setups im Registrationsspeicher speichern



Im Registrationsspeicher können Sie Digitalpiano-Setups (Klangfarbe, Rhythmus usw.) speichern und danach bei Bedarf direkt wieder abrufen. Der Registrationsspeicher vereinfacht die Darbietung von komplexen Stücken, die häufige Klangfarben- und Rhythmusänderungen erfordern.

Der Registrationsspeicher kann gleichzeitig bis zu 32 Setups speichern. ㉑ und ㉒ bis ㉕ dienen für Aufnahme.



	Bereich 1	Bereich 2	Bereich 3	Bereich 4
Bank 1	Setup 1-1	Setup 1-2	Setup 1-3	Setup 1-4
Bank 2	Setup 2-1	Setup 2-2	Setup 2-3	Setup 2-4
. .	. .	. .	. .	. .
Bank 8	Setup 8-1	Setup 8-2	Setup 8-3	Setup 8-4

- Wiederholtes Drücken der Bankwahltaste ㉑ schaltet der Reihe nach durch die Banknummern von 1 bis 8.
- Drücken von einer der Tasten von ㉒ bis ㉕ wählt den entsprechenden Bereich in der aktuell gewählten Bank.

■ Beispiel für Speichern einer Registrierung

In diesem Beispiel werden die Daten der nachstehenden Tabelle unter den folgenden Setups in Bank 1 gespeichert.

- Anfängliches Melodie-Setup in Setup 1-1 gespeichert.
- Zweites Melodie-Setup in Setup 1-2 gespeichert.
- Drittes Melodie-Setup in Setup 1-3 gespeichert.

	Setup 1-1	Setup 1-2	Setup 1-3
Klangnummer	001	062	001
Rhythmusnummer	118	005	089
Tempo	080	140	089

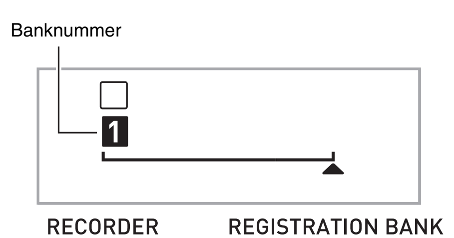
■ Daten im Registrationsspeicher

Die nachstehende Liste zeit sämtliche Daten, die in einem Registrationsspeicher-Setup gespeichert werden.

- Klangnummern (Hauptklang, Mischklang, Tastaturteilung)
- Rhythmusnummer
- Tempo
- Harmonieautomatik
- Transponierung
- Teilungspunkt
- Anschlagsdynamik
- Oktavverschiebung
- Fingersätze
- Begleitungslautstärke
- Arpeggiator-Einstellung (ein, aus, Typ)
- Synchronstart
- Hall (ein, aus, Typ)
- Chorus (ein, aus, Typ)
- Bendbereich
- Begleitung (ein, aus)
- Arpeggiator halten (ein, aus)
- Mischklang (ein, aus)
- Tastaturteilung (ein, aus)
- Pedaleffekt

Setup im Registrationsspeicher speichern

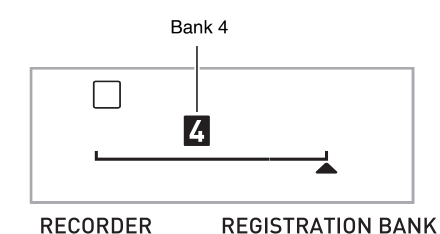
1. Drücken Sie ⑭ (RHYTHM).



2. Konfigurieren Sie Klangfarbe, Rhythmus und andere Einstellungen, die in das Setup aufgenommen werden können.

3. Wählen Sie mit ㉑ die gewünschte Bank.

Wiederholtes Drücken von ㉑ schaltet durch die Banknummern.



- Sie können eine Bank auch wählen, indem Sie bei gedrückt gehaltener Taste ㉑ über die ⑰ Zehnertastatur eine Banknummer eingeben.

4. Drücken Sie bei gedrückt gehaltener Taste ㉖ eine der Tasten ㉒ bis ㉕ zum Wählen eines Bereichs.

Dies speichert die in Schritt 2 konfigurierten Einstellungen im betreffenden Setup.

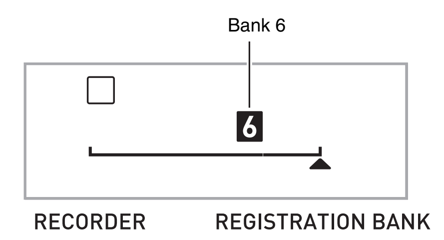
- Falls im Setup bereits Daten gespeichert sind, werden diese durch das neue Setup ersetzt (gelöscht).



Gespeichert in Setup 4-1

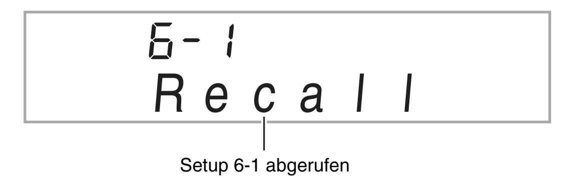
Setup aus Registrationsspeicher abrufen

1. Drücken Sie ㉑ zum Wählen der Bank mit dem abzurufenden Setup.



2. Wählen Sie mit den Tasten ㉒ bis ㉕ den Bereich, dessen Setup Sie abrufen möchten.

Dies ruft das Setup aus dem Registrationsspeicher auf und konfiguriert die Digitalpiano-Einstellungen entsprechend.



Setup 6-1 abgerufen

HINWEIS

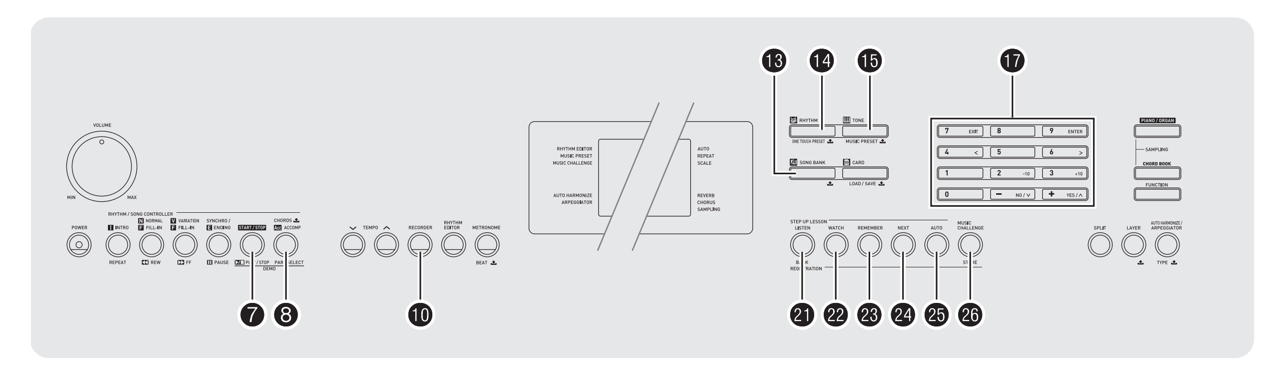
- Die aktuell vom Keyboard wiedergegebenen Noten können abbrechen, wenn Sie ein Setup abrufen, das eine Änderung in der Oktavverschiebung verursacht (Seite G-17). Um dies zu verhindern, wählen Sie bitte ein Setup, das keine Änderung in der Oktavverschiebung-Einstellung bewirkt, oder halten Sie das Pedal gedrückt (wodurch die aktuell gespielte Note gehalten wird).

■ Registrationsdaten auf einem externen Gerät speichern

- Speicherkarte (Seite G-60)
- Computer (Seite G-67)



Eigenes Spielen auf der Tastatur aufnehmen



Mit der Recorderfunktion können Sie Ihr Spiel auf der Tastatur aufzeichnen.

Spiel auf der Tastatur aufnehmen und wiedergeben

Nach der folgenden Anleitung können Sie ihre gesamte Tastatur-Darbietung aufnehmen.

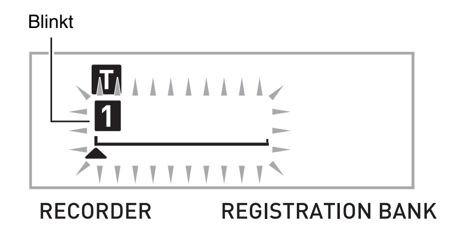
1. Drücken Sie ⓮ (RHYTHM).

2. Drücken Sie ❿.



3. Drücken Sie erneut ❿.

Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft.



4. Stellen Sie Klangfarbe, Rhythmus und die sonstigen Einstellungen wunschgemäß ein.

5. Beginnen Sie zu spielen.

Die Aufnahme startet, sobald Sie auf der Tastatur zu spielen beginnen.



- Sie können beim Spielen auch die Begleitautomatik verwenden. In diesem Falle wird auch die automatische Begleitung aufgezeichnet.

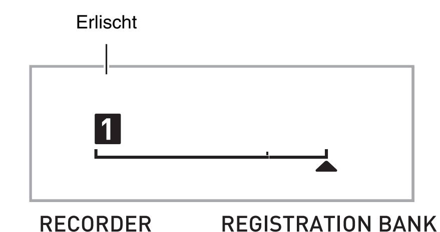
6. Zum Stoppen der Aufnahme drücken Sie bitte ❼.



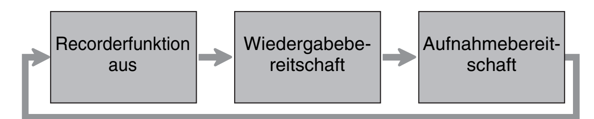
7. Zum Abspielen der erfolgten Aufnahme drücken Sie bitte erneut ❼.

Mit jedem Drücken von ❼ startet bzw. stoppt die Wiedergabe.

8. Drücken Sie ⑩ zweimal, um den Recordermodus zu verlassen.



- Das unter Schritt 3 gezeigte Blinken in der Anzeige wird schneller, wenn die restliche Recorder-Speicherkapazität unter 100 Noten absinkt.
- Die Gesamtkapazität des Speichers der Recorderfunktion beträgt circa 12.000 Noten. Die Aufnahme stoppt automatisch, wenn im Recorderspeicher kein freier Platz mehr verfügbar ist.
- Wiederholtes Drücken von ⑩ ändert die Einstellung wie unten gezeigt. Sie können die aufgenommenen Daten beliebig oft abspielen, indem Sie in Wiedergabebereitschaft ❼ drücken.



■ Aufgenommene Daten löschen

Halten Sie nach Schritt 3 der obigen Anleitung ⑩ gedrückt (ohne eine der Tastaturtasten zu drücken), bis die Meldung „Tr.Del?“ im Display erscheint. Drücken Sie [+] (YES), um die Daten zu löschen, oder [–] (NO), um den Löschauftrag zu annullieren.



- **Durch Ausschalten des Digitalpianos bei laufender Aufnahme werden alle Daten im Recorderspeicher gelöscht.**
- **Eine neue Aufnahme ersetzt (löscht) die Daten der vorherigen Aufnahme.**

Spuren mit Parts bespielen und mischen

Sie können einen Song nach Part-Kategorien (Instrument, linke und rechte Hand usw.) aufteilen und jeden Part in einer eigenen Spur aufnehmen. Sie können bis zu sechs Spuren (Originalspur plus fünf zusätzliche Spuren) zu einem Song zusammenmischen.

■ Über Spuren (Tracks)

Die Spuren (Tracks) sind von 1 bis 6 nummeriert.

- Wenn Sie bei der Aufnahme keine Spurnummer anweisen, erfolgt die Aufnahme automatisch auf Spur 1.

Zusätzlich zum Spiel auf der Tastatur werden auch die folgenden Informationen aufgezeichnet.

- **Spur 1**
  Einstellungen:
  Klangnummer, Rhythmusnummer, Tempo, Hall, Chorus, Akkorde, Layer/Split-Einstellungen, Harmonieautomatik/ Arpeggiator-Einstellung

  Bedienung:
  Pedal, Pitchbend-Rad, INTRO-Taste, SYNCHRO/ENDING-Taste, NORMAL/FILL-IN-Taste, VARIATION/FILL-IN-Taste

- **Spuren 2 bis 6**
  Klangnummer, Pedalbedienung, Pitchbend-Rad-Bedienung

Spuren 1 bis 6 bespielen

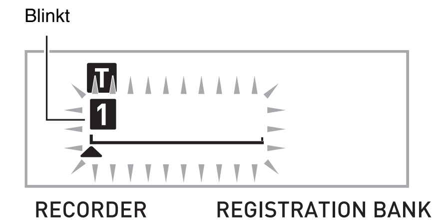
1. Nehmen Sie den ersten Part auf Spur 1 auf.

Zum Bespielen von Spur 1 führen Sie bitte die Schritte 1 bis 4 unter „Spiel auf der Tastatur aufnehmen und wiedergeben“ (Seite G-49) aus.



2. Drücken Sie ⑩.

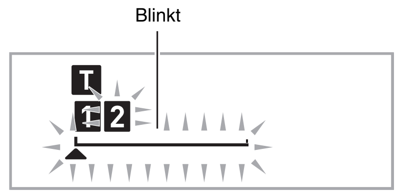
Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft.



3. Drücken Sie eine der Tasten von ㉒ bis ㉖ zum Wählen der Spurnummer für die als nächste zu bespielende Spur.

Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft für die gewählte Spur.

Beispiel: Spur 2



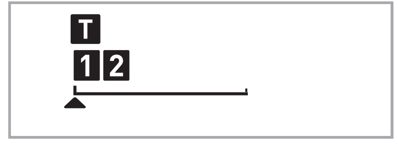
- Falls Sie eine andere als die bei Spur 1 verwendete Klangfarbe verwenden möchten, drücken Sie bitte ⑮ (TONE) und geben Sie dann über die Zehnertastatur ⑰ die Klangnummer ein.

4. Drücken Sie ⑦.

Dies startet die Wiedergabe der zu diesem Zeitpunkt in anderen Spuren vorhandenen Aufnahmen und zeichnet auf der aktuell gewählten Spur auf, was Sie auf der Tastatur spielen. Spielen Sie auf der Tastatur die gewünschten Noten.

5. Zum Stoppen der Aufnahme drücken Sie bitte ⑦.

- Zum Abspielen der erfolgten Aufnahme drücken Sie bitte erneut ⑦. Mit jedem Drücken von ⑦ startet bzw. stoppt die Wiedergabe.

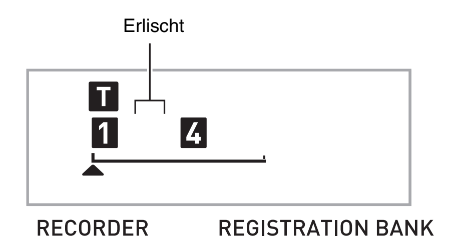


6. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 5 zum Bespielen der anderen Spuren.

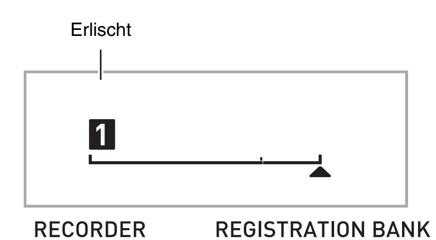
7. Wenn das Bespielen aller Spuren beendet ist, drücken Sie bitte ⑦.

- Damit startet die Wiedergabe der bespielten Spuren. Drücken Sie ⑦ zum Stoppen bzw. Fortsetzen der Wiedergabe.
- Dabei können Sie mit den Tasten ㉑ bis ㉖ die Wiedergabe einzelner Spuren ausschalten. Das Drücken dieser Tasten schaltet die Wiedergabe der betreffenden Spur ein (Spurnummer angezeigt) bzw. aus (Spurnummer nicht angezeigt).
- Wenn Sie eine Spur neu bespielen möchten, drücken Sie dazu bitte ⑩. Dies führt Sie zu Schritt 2 der obigen Anleitung zurück. Beim Neubespielen werden nur die Spuren wiedergegeben, die eingeschaltet (angezeigt) sind.

Beispiel: Spuren 2 und 3 gewählt



8. Drücken Sie ⑩ zweimal, um den Recordermodus zu verlassen.



■ Eine bespielte Spur löschen

Halten Sie nach Schritt 3 der obigen Anleitung ⑩ gedrückt (ohne eine der Tastaturtasten zu drücken), bis die Meldung „Tr.Del?“ im Display erscheint. Drücken Sie [+] (YES), um die Spur zu löschen, oder [–] (NO), um den Löschauftrag zu annullieren.

Zwei oder mehr Songs aufnehmen und einen für Wiedergabe wählen

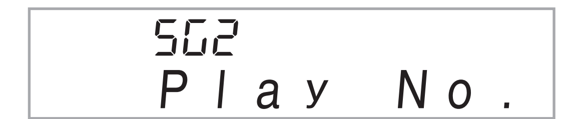
Sie können bis zu fünf Songs (mit Nummern von 1 bis 5) im Speicher aufnehmen. Danach können Sie die Songs getrennt für Wiedergabe abrufen.

1. Drücken Sie ⑭ (RHYTHM).

2. Drücken Sie ⑩.

In der linken oberen Displayecke erscheint einige Sekunden lang eine Songnummer. Geben Sie während dieser Zeit über die ⑰ Zehnertastatur die Nummer des aufzunehmenden oder abzuspielenden Songs ein. Die Songnummer erlischt wieder, wenn keine Bedienung erfolgt.

Beispiel: Song 2



3. Drücken Sie ⑩ für Aufnahme oder ⑦ für Wiedergabe.

Zum Stoppen der Aufnahme oder Wiedergabe drücken Sie bitte ⑦.

4. Drücken Sie ⑩ zweimal, um den Recordermodus zu verlassen.

■ Aufgenommene Daten löschen

Halten Sie nach Schritt 2 der obigen Anleitung ⑩ gedrückt (ohne eine der Tastaturtasten zu drücken), bis die Meldung „Song Del?“ im Display erscheint. Drücken Sie [+] (YES), um den Song zu löschen, oder [–] (NO), um den Löschauftrag zu annullieren.

Mitspielen zu vorinstalliertem Song aufnehmen

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie zu den vorinstallierten Songs des Digitalpianos mitspielen und dabei das eigene Spiel aufnehmen können.

● **Zusammen mit dem Spielen auf der Tastatur werden auch die folgenden Bedienungen und Einstellungen aufgezeichnet.**

Klangnummer, Songnummer, Pedalbedienung, Tempo, Hall, Chorus, Layer/Split-Einstellungen, Pitchbend-Rad-Bedienung

HINWEIS

- Im Recorderspeicher ist nur eine Aufnahme vom Mitspielen auf der Tastatur zu einem vorinstallierten Song möglich. Eine neue Aufnahme ersetzt (löscht) die Daten der vorherigen Aufnahme.

1. Drücken Sie ⑬ (SONG BANK).

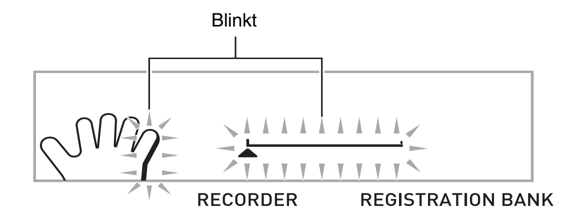
2. Drücken Sie ⑩.

Dies schaltet auf Wiedergabebereitschaft.



3. Drücken Sie erneut ⑩.

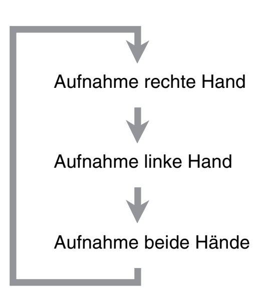
Dies schaltet auf Aufnahmebereitschaft.



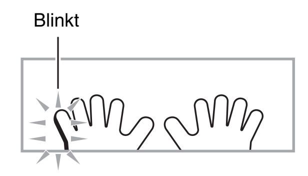
4. Geben Sie über die ⑰ Zehnertastatur die Songnummer ein, die Sie der Aufnahme zuweisen möchten.



5. Drücken Sie wiederholt ❽, um in der unten gezeigten Reihenfolge durch die Parts zu schalten.



Beispiel: Aufnahme des Parts der linken Hand



- Nehmen Sie jetzt ebenfalls die Einstellungen für Klangfarbe und Tempo vor.

6. Drücken Sie ❼, um die Wiedergabe des vorinstallierten Songs und die Recorderaufnahme zu starten.

Spielen Sie auf der Tastatur mit.
- Zum vorzeitigen Stoppen der Aufnahme drücken Sie bitte ❼.

7. Die Aufnahme stoppt automatisch, wenn das Ende des vorinstallierten Songs erreicht ist.

Dies schaltet auf Wiedergabebereitschaft.



8. Drücken Sie ❼.

Dies startet die Wiedergabe der vorgenommenen Aufnahme.
- Mit jedem Drücken von ❼ startet bzw. stoppt die Wiedergabe.

9. Drücken Sie ❿ zweimal, um den Recordermodus zu verlassen.

■ Aufgenommene Daten löschen

Halten Sie nach Schritt 2 der obigen Anleitung ❿ gedrückt, bis die Meldung „Song Del?" im Display erscheint. Drücken Sie [+] (YES) zum Löschen des Songs.

Aufgenommene Daten auf einem externen Gerät speichern

Sie können die mit dem Digitalpiano aufgenommenen Daten auf einer Speicherkarte oder der Festplatte eines Computers speichern. Im Falle einer Speicherkarte können die aufgenommenen Songdaten als standardmäßige MIDI-Datei (Format SMF 0) gespeichert werden.

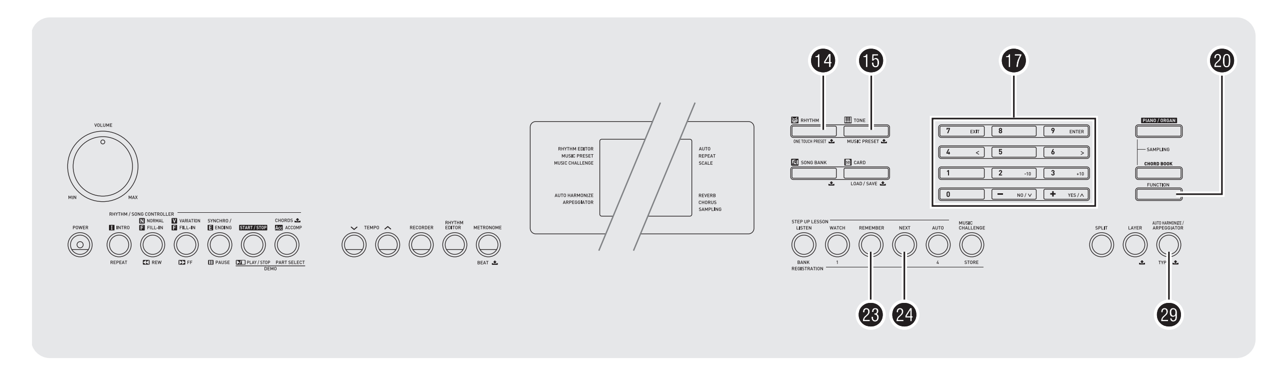
■ Daten auf einer Speicherkarte speichern

Siehe Seite G-60.

■ Daten auf Festplatte eines Computers speichern

Siehe Seite G-67.

 Weitere praktische Digitalpiano-Funktionen



Tastatur-Temperierung ändern

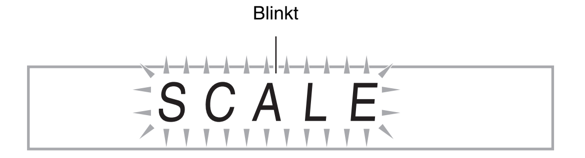
Nach der folgenden Anleitung können Sie unter 17 Preset-Skalen einschließlich der standardmäßigen gleichtemperierten Stimmung wählen.

Nr.	Skalenname	Display
00	Equal Temperament	Equal
01	Pure Major	PureMajr
02	Pure Minor	PureMinr
03	Pythagorean	Pythagor
04	Kirnberger 3	Kirnbrg3
05	Werckmeister	Wercmeis
06	Mean-Tone	MeanTone
07	Rast	Rast
08	Bayati	Bayati
09	Hijaz	Hijaz
10	Saba	Saba
11	Dashti	Dashti
12	Chahargah	Chaharga
13	Segah	Segah
14	Gurjari Todi	GujrTodi
15	Chandrakauns	Cndrkuns
16	Charukeshi	Carukesi

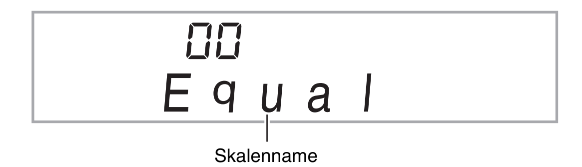
1. **Drücken Sie ⑭ (RHYTHM).**

2. **Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „SCALE“ an (Seite G-7).**

Blinkt



3. **Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).**



Skalenname

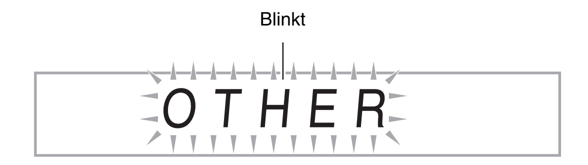
4. **Wählen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die gewünschte Preset-Skala. Drücken Sie nach dem Wählen einer Skala die Tastaturtaste, deren Note Sie als Grundton (C bis B) verwenden möchten.**

5. **Drücken Sie nach Ende der Bearbeitung ⑳ (FUNCTION), um die Skala der Tastatur zuzuweisen.**

Noten der aktuellen Skala für Begleitautomatik verwenden

Nach dem folgenden Vorgehen können Sie die gewählte Preset-Skala auf die Begleitautomatik übertragen.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „OTHER“ an (Seite G-7).



2. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

3. Zeigen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „AcompScl“ an.

AcompScl

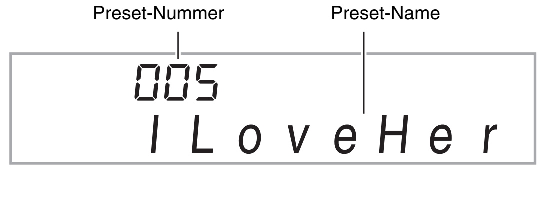
4. Wählen Sie mit der ⑰ Zehnertastatur-Taste [+] ein.

Music Presets verwenden

Die Music Presets des Digitalpianos erlauben direktes Abrufen spezieller vorinstallierter Setups (Klangfarbe, Rhythmus, Tempo usw.), die auf die Wiedergabe von Songs bestimmter Genres/Kategorien abgestimmt sind. Damit kann das Digitalpiano mit einem einfachen Tastendruck so eingestellt werden, dass solche Songs mit den jeweils günstigsten Einstellungen wiedergegeben werden.

- Eine vollständige Liste der verfügbaren 305 Music Presets finden sie im separaten „Anhang“ dieser Bedienungsanleitung.

1. Halten Sie ⑮ (TONE) gedrückt, bis der unten gezeigte Indikator im Display erscheint.





2. Geben Sie über die ⑰ Zehnertastatur die gewünschte Preset-Nummer ein.

Dies stellt das Setup (Klangfarbe, Rhythmus usw.) des Digitalpianos um.

- Gleichzeitig wechselt die Begleitautomatik des Digitalpianos in Synchronstart-Bereitschaft (Seite G-41).
- Drücken von ⑬ (SONG BANK), ⑭ (RHYTHM) oder ⑮ (TONE) ruft die Anzeige zurück, die vor dem Gedrückthalten im obigen Schritt 1 angezeigt war.

3. Spielen Sie auf der Tastatur zur Begleitung mit.

Arpeggiator benutzen

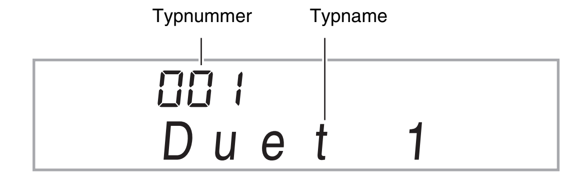
Der Arpeggiator ermöglicht automatisches Spielen von harfenartigen Arpeggio-Mustern. Zur Anpassung an die gespielte Musik stehen insgesamt 90 verschiedene Arpeggio-Muster zur Verfügung.



- Der Arpeggiator wird mit derselben Taste ㉙ gesteuert wie die Harmonieautomatik (Seite G-42). Dadurch können diese beiden Funktionen nicht gleichzeitig verwendet werden.

1. Halten Sie ㉙ gedrückt, bis Typnummer und Typname der Harmonieautomatik bzw. des Arpeggiators im Display erschienen.

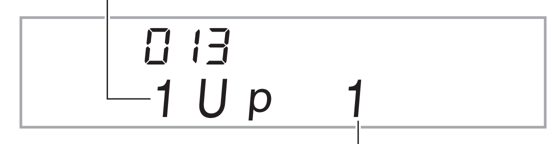
- Wenn einige Sekunden lang keine weitere Bedienung erfolgt, wechselt das Display auf die vorherige Anzeige zurück.



2. Wählen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die gewünschte Arpeggiator-Einstellung.

- 001 bis 012 sind Harmonieautomatik-Typen (Seite G-42). Wählen Sie diese bitte nicht, wenn Sie den Arpeggiator verwenden.

Octave
1 ... Verwendet die angeschlagenen Noten.
2 ... Verwendet die angeschlagenen Noten plus dieselben Noten eine Oktave.
4 ... Verwendet die angeschlagenen Noten plus dieselben Noten drei Oktaven.



Geschwindigkeit (Anzahl Arpeggio-Noten pro Schlag)

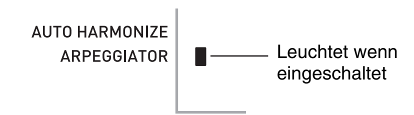
Typ-nummer	Typname	Beschreibung
013-030	Up	Ansteigend
031-048	Down	Falling
049-066	U/D A	Zwischen ansteigend und fallend wechselndes Wiederholmuster (Typ A)
067-084	U/D B	Zwischen ansteigend und fallend wechselndes Wiederholmuster (Typ B)
085-102	Random	Die Noten der angeschlagenen Tasten werden zufällig arrangiert

3. Schalten Sie den Arpeggiator mit ㉙ ein.

Mit dem Spielen eines Akkords auf der Tastatur beginnt die Arpeggio-Wiedergabe.

- Drücken Sie erneut ㉙ zum Ausschalten des Arpeggiators.





HINWEIS

- Das Tempo des Arpeggiators ist dasselbe wie das am Metronom eingestellte Tempo (Seite G-12).

Halten eines Arpeggios (Arpeggiator Hold)

Gehen Sie wie nachstehend beschrieben vor, wenn ein Arpeggiomuster nach dem Freigeben der Tastaturtasten weiter gespielt werden soll.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „OTHER“ an (Seite G-7).

2. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

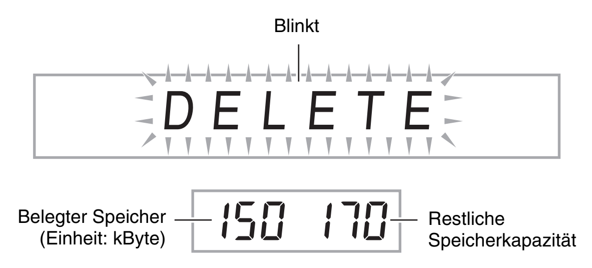


3. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [+], um Einstellung ON zu wählen.

Anwendersong-Daten löschen

Nach der folgenden Anleitung können Sie Anwendersong-Daten löschen, die unter den Songnummern 153 bis 162 gespeichert sind.

1. Drücken Sie ⓴ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „DELETE“ an (Seite G-7).



2. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

3. Drücken Sie zweimal die ⓱ Zehnertastatur-Taste [6] (>).



4. Wählen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] den zu löschenden Anwendersong.

5. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

Dies zeigt eine Bestätigungsabfrage zum Löschen an.

Sure?

6. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [+] (YES).

Wenn der Löschvorgang beendet ist, erscheint „Complete“ und anschließend die Anzeige von Schritt 2 der obigen Anleitung.

- Zum Annullieren des Löschauftrags drücken Sie bitte [–] (NO) oder [7] (EXIT) anstelle von [+] (YES).

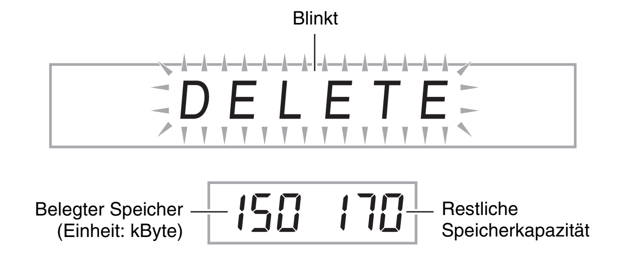
Alle Daten im Speicher des Digitalpianos löschen

Nach der folgenden Anleitung können Sie alle gesampelten Sounds, Anwendersongs und alle anderen aktuell im Speicher des Digitalpianos gespeicherten Daten, ausgenommen aufgenommene Songs, gleichzeitig löschen.

WICHTIG!

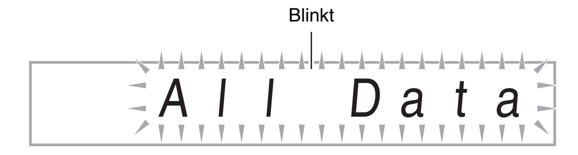
- **Durch diesen Vorgang werden auch geschützte gesampelte Sounddaten gelöscht (Seite G-25). Es wird empfohlen, wichtige Daten auf einer SD-Speicherkarte (Seite G-58) oder der Festplatte Ihres Computers (Seite G-64) zu sichern.**
- **Diese Bedienung löscht keine aufgenommenen Songdatendaten.**

1. Drücken Sie ⓴ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „DELETE“ an (Seite G-7).



2. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

3. Zeigen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „All Data“ an.



4. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

Dies zeigt eine Bestätigungsabfrage zum Löschen an.

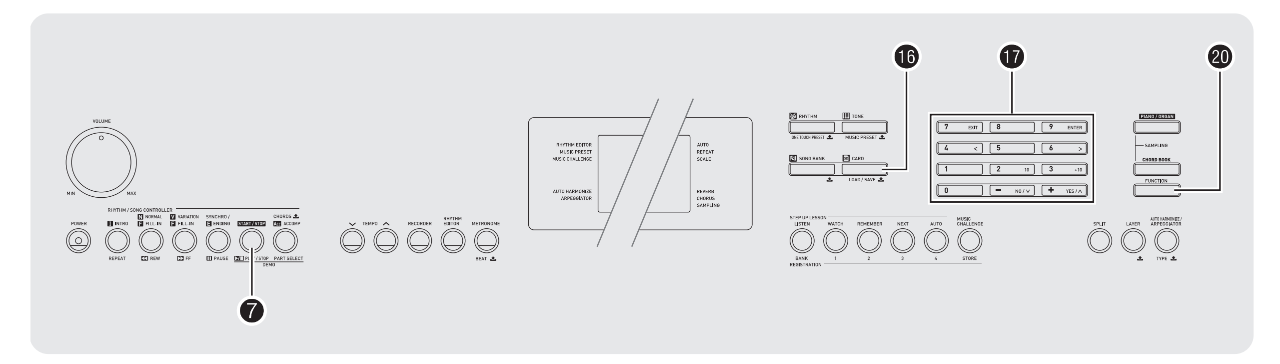
Sure?

5. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [+] (YES).

Wenn der Löschvorgang beendet ist, erscheint „Complete“ und anschließend die Anzeige von Schritt 2 der obigen Anleitung.

- Zum Annullieren des Löschauftrags drücken Sie bitte [–] (NO) oder [7] (EXIT) anstelle von [+] (YES).

 Benutzen einer Speicherkarte



Sie können Anwenderbereichdaten des Digitalpianos auf einer Speicherkarte speichern und Daten von einer Speicherkarte in den Speicher des Digitalpianos laden. Sie können auch auf einer Speicherkarte gespeicherte Musikdateien (MIDI-Dateien) auf dem Digitalpiano abspielen.

 **WICHTIG!**

- **Verwenden Sie eine SD-Speicherkarte oder SDHC-Speicherkarte mit maximal 32 GB Kapazität. Die Verwendung einer Speicherkarte mit mehr als 32 GB Kapazität und die Verwendung anderer Speicherkartentypen werden nicht unterstützt.**

Zum Speichern und Laden geeignete Anwenderdaten

Datentyp	Beschreibung	Dateiname-Extension
Gesampelter Sound (Seite G-19)	Gesampelte Sounddaten	TW7 DW7*1
Anwenderrhythmen (Seite G-44)	Bearbeitete Begleitautomatik-Daten	AC7
Anwendersongs (Seite G-29)	Von einem externen Gerät importierte Songdaten (nicht auf Speicherkarte speicherbar).	CM2 MID*2
Aufgenommene Songs (Seite G-49)	Aufgenommene Songdaten	SP7 SL7*3
Registration-Setups (Seite G-47)	Setup-Einstellungen für Klangfarbe und Rhythmus	RM7
Alle Daten	Obige Daten	AL7

*1: Gesampelte Drum-Set-Sounds
*2: Standard-MIDI-Datei (Format 0, 1)
*3: Beim Mitspielen zu einem vorinstallierten Song aufgenommene Daten

 **WICHTIG!**

- **Verwenden Sie ausschließlich Speicherkarten. Bei Verwendung eines anderen Speicherkartentyps ist einwandfreie Funktion nicht gewährleistet.**

Vorsichtsmaßregeln zu Speicherkarte und Kartenschlitz

 **WICHTIG!**

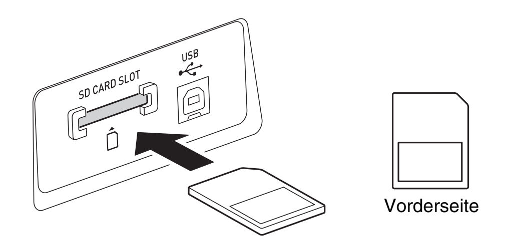
- **Beachten Sie bei der Verwendung einer Speicherkarte unbedingt alle in der dazugehörigen Gebrauchsanleitung enthaltenen Vorsichtsmaßregeln.**
- **Speicherkarten besitzen einen Schreibschutzschalter, mit dem die Daten vor versehentlichem Löschen geschützt werden können.**
- **Vermeiden Sie die Verwendung einer Speicherkarte in den nachstehend genannten Fällen. Bei Vorliegen solcher Bedingungen können die Daten auf der Speicherkarte korrumpiert werden.**
  - **Bereiche mit hohen Temperaturen, hoher Feuchtigkeit oder korrosiven Gasen**
  - **Bereiche mit starker elektrostatischer Ladung oder digitalem Rauschen**
- **Berühren Sie beim Einstecken in das Digitalpiano oder beim Entnehmen auf keinen Fall die Kontakte einer Speicherkarte.**
- **Nehmen Sie auf keinen Fall irgendwelche andere Bedienung am Digitalpiano vor und entnehmen Sie nicht die Speicherkarte, während noch Daten auf dieser abgespeichert oder von der Speicherkarte eingelesen werden. Dies kann die Daten auf der Karte und den Steckplatz beschädigen.**
- **Stecken Sie auf keinen Fall andere Objekte als eine Speicherkarte in den Kartenschlitz. Dies könnte eine Beschädigung zur Folge haben.**
- **Wenn sich eine elektrostatische Ladung von Ihren Fingern oder der Speicherkarte in den Kartenschlitz entlädt, kann dies eine Störung beim Digitalpiano verursachen. Schalten Sie in solchen Fällen das Digitalpiano aus und anschließend wieder ein.**
- **Bei langer Benutzung im Kartenschlitz kann sich eine Speicherkarte beträchtlich erwärmen. Dies ist normal und kein Hinweis auf ein Funktionsproblem.**

Speicherkarte einstecken und entnehmen

WICHTIG!

- **Bitte beachten Sie, dass die Speicherkarte beim Einstecken in den Kartenschlitz korrekt ausgerichtet sein muss. Wenn Sie versuchen, die Speicherkarte gewaltsam in den Schlitz zu drücken, können Karte und Kartenschlitz beschädigt werden.**

1. Schieben Sie die Speicherkarte mit nach oben gerichteter Oberseite (so dass diese sichtbar ist) behutsam in den Speicherkartenschlitz (㉟) des Digitalpianos und lassen Sie sie einrasten.



2. Drücken Sie die Speicherkarte im Kartenschlitz kurz an und geben Sie sie wieder frei.

Dadurch rastet die Karte aus und wird teilweise ausgeworfen. Ziehen Sie die Karte aus dem Kartenschlitz.

Formatieren einer Speicherkarte



- **Bevor Sie eine Speicherkarte benutzen, muss diese unbedingt auf dem Digitalpiano formatiert werden.**
- **Bevor Sie die nachstehende Anleitung ausführen, kontrollieren Sie bitte, dass die Speicherkarte keine Daten enthält, die Sie eventuell noch benötigen.**
- **Die vom Digitalpiano vorgenommene Formatierung der Speicherkarte ist eine „Schnellformatierung“. Wenn Sie alle Daten auf der Karte vollständig löschen möchten, formatieren Sie sie bitte auf einem Computer oder anderen geeigneten Gerät.**

1. Setzen Sie die zu formatierende Speicherkarte in den Kartenschlitz des Digitalpianos ein.

- Vergewissern Sie sich, dass der Schreibschutzschalter der Speicherkarte nicht auf die Schreibschutzposition eingestellt ist.

2. Drücken Sie gleichzeitig ⑯ und ⑳ (FUNCTION).



3. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

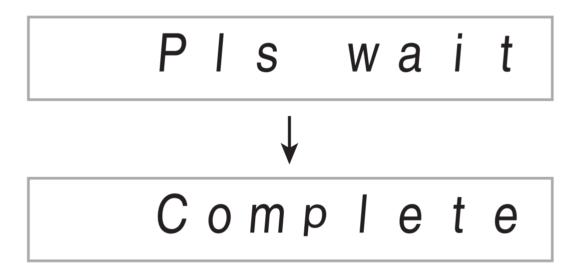
Dies zeigt die Bestätigungsabfrage an.

Crd
Sure?

4. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [+] (YES).

Im Display erscheint die Meldung „Pls wait“. Nehmen Sie keine Bedienung vor, solange diese Meldung angezeigt ist.
Wenn das Formatieren beendet ist, erscheint „Complete“ im Display.

- Zum Annullieren des Formatierauftrags drücken Sie bitte [–] (NO) oder [7] (EXIT) anstelle von [+] (YES).



Speichern von Digitalpiano-Daten auf einer Speicherkarte

Zum Speichern von Digitalpiano-Daten auf einer Speicherkarte gehen Sie bitte nach der folgenden Anleitung vor.

1. Wählen Sie auf dem Digitalpiano wie unten beschrieben die zu speichernden Daten.

Zum Speichern dieses Datentyps	Tun Sie dies:
Gesampelter Sound	Wählen Sie die Klangnummer des zu speichernden gesampelten Sounds.
Anwender-Rhythmus	Wählen Sie die Rhythmusnummer des zu speichernden Anwender-Rhythmus.
Aufgenommener Song	Wählen Sie den zu speichernden Song und schalten Sie das Digitalpiano auf Wiedergabebereitschaft.
Registrationsdaten	Wählen Sie eine(n) der vorinstallierten Klangfarben oder Rhythmen des Digitalpianos.
Alle Daten	

- Sie können keine Anwendersongs (von externen Geräten geladene Songdaten) auf der Speicherkarte abspeichern.
- Näheres zu den Datentypen finden Sie auf Seite G-58.

2. Setzen Sie eine Speicherkarte in den Kartenschlitz des Digitalpianos ein.

3. Halten Sie ⑯ gedrückt, bis die unten gezeigte Anzeige im Display erscheint.

- Um die Datenspeicherung zu annullieren, drücken Sie bitte erneut ⑯.



4. Zeigen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) eine der unten gezeigten Einstellungen an.

- Sie können auch [–] und [+] verwenden.

Zum Speichern dieser Daten	Diese Anzeige wählen:
Gesampelter Sound	„SAv" „SmplTone"
Anwender-Rhythmus	„SAv" „UserRhy."
Aufgenommener Song	„SAv" „Rec.Song"
Aufgenommener Song (SMF-Format 0)	„SAv" „SMF 0"
Registrationsdaten	„SAv" „Regist."
Alle Daten	„SAv" „All Data"

Beim Speichern einer Aufnahme vom Mitspielen zu einem vorinstallierten Song in SMF-Format 0 wird nur gespeichert, was auf der Tastatur gespielt wurde.

5. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).



- Geben Sie den Dateinamen der zu speichernden Daten ein. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>), um den Cursor auf den zu ändernden Buchstaben zu stellen, und ändern Sie das Zeichen dann mit [+] und [–].
- Drücken von [7] (EXIT) schaltet auf die Anzeige zurück, die vor dem Drücken von [9] (ENTER) angezeigt war.

6. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

Dies speichert die Daten auf der Speicherkarte.



- Falls die Speicherkarte bereits eine Datei mit demselben Namen enthält, erscheint eine Abfrage, ob diese überschrieben werden soll. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [+] (YES), um die Datei zu überschreiben, oder [–] (NO) oder [7] (EXIT), um den Speicherauftrag zu annullieren.





- Sie können in einem Dateinamen die folgenden Zeichen verwenden.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	$	&	_	'
(	)	-	^	{	}	@	~	`	

- Das Digitalpiano zeigt das Zeichen „~“ als „→“ an.

■ Speicherorte der Daten (Datei) auf der Speicherkarte

Das obige Vorgehen speichert Digitalpiano-Daten in einem Ordner mit dem Namen „MUSICDAT“ auf der Speicherkarte.

- Der Ordner „MUSICDAT“ wird automatisch beim Formatieren der Speicherkarte auf dem Digitalpiano (Seite G-59) erzeugt.
- Wenn Sie eine Datei an einem anderen Ort als im Ordner „MUSICDAT“ speichern, kann die Datei auf dem Digitalpiano nicht eingelesen, gelöscht oder abgespielt werden. Es ist auch nicht möglich, Datei einzulesen, zu löschen oder abzuspielen, die in einem Unterordner gespeichert sind, den Sie im Ordner „MUSICDAT“ angelegt haben.
- Die Meldung „No File“ erscheint, wenn Sie einen Einlese-, Lösch- oder Wiedergabevorgang versuchen, ohne dass sich eine Datei im Ordner „MUSICDAT“ befindet.

Daten von Speicherkarte in den Digitalpiano-Speicher laden

Zum Laden von Daten von einer Speicherkarte in den Speicher des Digitalpianos gehen Sie bitte nach der folgenden Anleitung vor.

WICHTIG!

- **Wenn Sie eine Datei auf die Speicherkarte kopieren, die Sie später mit dem Digitalpiano wieder abrufen möchten, ist die Datei unbedingt im Ordner „MUSICDAT“ der Speicherkarte zu speichern.**

1. Wählen Sie auf dem Digitalpiano wie unten beschrieben die zu ladenden Daten.

Zum Laden dieses Datentyps	Tun Sie dies:
Gesampelter Sound	Wählen Sie die Klangnummer des zu ladenden gesampelten Sounds.
Anwender-Rhythmus	Wählen Sie die Rhythmusnummer des zu ladenden Anwender-Rhythmus.
Anwendersong	Wählen Sie die Songnummer des zu ladenden Songs.
Aufgenommener Song	Wählen Sie den zu ladenden Song und schalten Sie das Digitalpiano auf Wiedergabebereitschaft.
Registrationsdaten	Wählen Sie eine(n) der vorinstallierten Klangfarben, Songs, Rhythmen usw. des Digitalpianos.
Alle Daten	

2. Setzen Sie die Speicherkarte mit den Daten in den Kartenschlitz des Digitalpianos ein.

3. Halten Sie ⑯ gedrückt, bis die unten gezeigte Anzeige im Display erscheint.

- Um das Laden der Daten zu annullieren, drücken Sie bitte erneut ⑯.

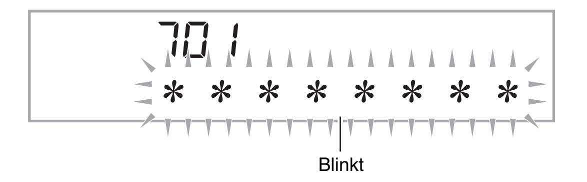


4. Zeigen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) eine der unten gezeigten Einstellungen an.

- Sie können auch [–] und [+] verwenden.

Zum Laden dieser Daten	Diese Anzeige wählen:
Gesampelter Sound	„Lod“ „SmplTone“
Anwender-Rhythmus	„Lod“ „UserRhy.“
Anwendersong	„Lod“ „UserSong“
Aufgenommener Song	„Lod“ „Rec.Song“
Registrationsdaten	„Lod“ „Regist.“
Alle Daten	„Lod“ „All Data“

5. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).



- Drücken von [7] (EXIT) schaltet auf die Anzeige zurück, die vor dem Drücken von [9] (ENTER) angezeigt war.

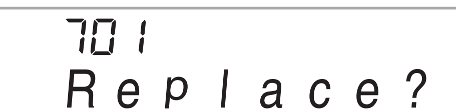
6. Wählen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die zu ladenden Daten (Datei).

7. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

Dies lädt die Daten in den Speicher des Digitalpianos.



- Falls in dem Anwenderbereich, in den Sie die Daten zu laden versuchen, bereits Daten vorhanden sind, erscheint eine Bestätigungsabfrage für das Überschreiben. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [+] (YES), um zu überschreiben, oder [–] (NO) oder [7] (EXIT), um zu annullieren.



Daten von einer Speicherkarte löschen

Zum Löschen von Daten, die auf einer Speicherkarte gespeichert wurden, gehen Sie bitte nach der folgenden Anleitung vor.

1. Wählen Sie auf dem Digitalpiano wie unten beschrieben die zu löschenden Daten.

Zum Löschen dieses Datentyps	Tun Sie dies:
Gesampelter Sound	Wählen Sie die Klangnummer des gesampelten Sounds.
Anwender-Rhythmus	Wählen Sie die Rhythmusnummer des Anwender-Rhythmus.
Anwendersong	Wählen Sie die Songnummer des Anwendersongs.
Aufgenommener Song	Wählen Sie den Song und schalten Sie das Digitalpiano auf Wiedergabebereitschaft.
Registrationsdaten	Wählen Sie eine(n) der vorinstallierten Klangfarben oder Songs des Digitalpianos.
Alle Daten	

2. Setzen Sie eine Speicherkarte in den Kartenschlitz des Digitalpianos ein.

3. Halten Sie ⑯ gedrückt, bis die unten gezeigte Anzeige im Display erscheint.

- Um den Datenlöschauftrag zu annullieren, drücken Sie bitte erneut ⑯.

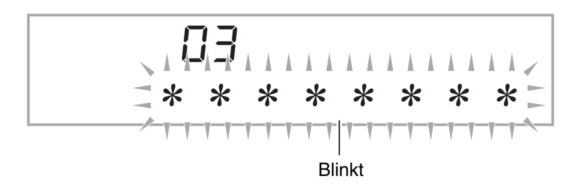


4. Zeigen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) eine der unten gezeigten Einstellungen an.

- Sie können auch [–] und [+] verwenden.

Zum Löschen dieses Datentyps	Diese Anzeige wählen:
Gesampelter Sound	„dEL“ „SmplTone“
Anwender-Rhythmus	„dEL“ „UserRhy.“
Anwendersong	„dEL“ „UserSong“
Aufgenommener Song	„dEL“ „Rec.Song“
Registrationsdaten	„dEL“ „Regist.“
Alle Daten	„dEL“ „All Data“

5. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).



- Drücken von [7] (EXIT) schaltet auf die Anzeige zurück, die vor dem Drücken von [9] (ENTER) angezeigt war.

6. Wählen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die Nummer der zu löschenden Daten (Datei).

7. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

Dies zeigt die Bestätigungsabfrage zum Löschen an.



8. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [+] (YES).

- Zum Annullieren des Löschauftrags drücken Sie bitte [–] (NO) oder [7] (EXIT) anstelle von [+] (YES).



Daten von einer Speicherkarte abspielen

Nach der folgenden Anleitung können Sie Anwendersong-Daten (Seite G-58) direkt von einer Speicherkarte abspielen.

WICHTIG!

- **Wenn Sie eine Datei auf die Speicherkarte kopieren, die Sie später mit dem Digitalpiano wieder abrufen möchten, ist die Datei unbedingt im Ordner „MUSICDAT“ der Speicherkarte zu speichern (Seite G-61).**

1. Setzen Sie die Speicherkarte mit den Daten in den Kartenschlitz des Digitalpianos ein.

2. Drücken Sie ⑯.

Dies zeigt die Dateinummern und Songnamen für die gespeicherten Daten im Display an.

3. Wählen Sie über die ⑰ Zehnertastatur den abzuspielenden Song.

4. Drücken Sie ⑦.

Dies startet die Wiedergabe.

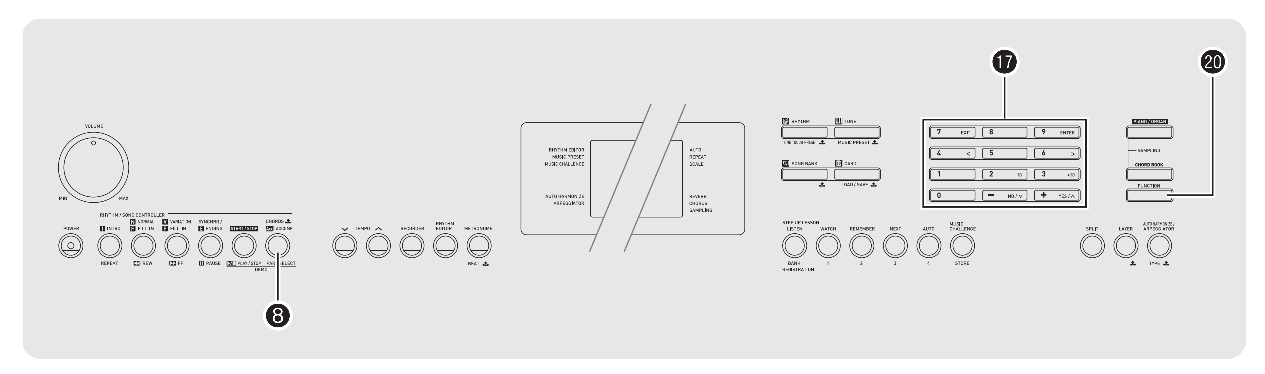
- Mit jedem Drücken von ⑦ startet bzw. stoppt die Wiedergabe.

Fehlermeldungen zur Speicherkarte

Näheres zu die Speicherkarte betreffenden Fehlermeldungen finden Sie auf Seite G-73.



Anschließen von externen Geräten



Computer anschließen

Sie können das Digitalpiano an einen Computer anschließen und MIDI-Daten zwischen den beiden Geräten austauschen. Sie können Wiedergabedaten vom Digitalpiano an Musiksoftware senden, die auf dem Computer läuft, oder MIDI-Daten vom Computer zur Wiedergabe an das Digitalpiano senden.

Mindestsystemanforderungen an den Computer

Nachstehend sind die Mindestanforderungen genannt, die das Computersystem für das Senden und Empfangen von MIDI-Daten erfüllen muss. Bitte vergewissern Sie sich, dass der Computer diesen Bedingungen entspricht, bevor Sie das Digitalpiano anschließen.

- **Betriebs system**
  Windows® XP (SP2 oder später)*1
  Windows Vista® *2
  Windows® 7 *3
  Mac OS® X (10.3.9, 10.4.11, 10.5.8 oder später, 10.6.6 oder später)

  *1: Windows XP Home Edition
  Windows XP Professional (32 Bit)
  *2: Windows Vista (32 Bit)
  *3: Windows 7 (32 Bit, 64 Bit)

- **USB-Port**

 **WICHTIG!**

- **Schließen Sie das Gerät auf keinen Fall an einen Computer an, der die obigen Bedingungen nicht erfüllt. Anderenfalls besteht die Möglichkeit, dass beim Computer Probleme auftreten.**

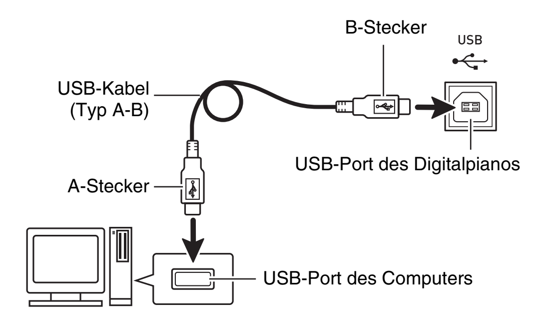
Digitalpiano an den Computer anschließen

 **WICHTIG!**

- **Bitte befolgen Sie exakt die Schritte der nachstehenden Anleitung. Bei falscher Anschlussweise kann das Senden und Empfangen von Daten unmöglich sein.**

1. Schalten Sie das Digitalpiano aus und starten Sie dann den Computer.
- Starten Sie noch nicht die Musiksoftware auf dem Computer!

2. Schließen Sie den Computer nach dem Starten über ein handelsübliches USB-Kabel an das Digitalpiano an.



3. Schalten Sie das Digitalpiano ein.
- Falls dies das erste Mal ist, dass Sie das Digitalpiano an den Computer anschließen, wird auf dem Computer automatisch die zum Senden und Empfangen erforderliche Treibersoftware installiert.

4. Starten Sie die Musiksoftware auf dem Computer.

5. Wählen Sie in den Einstellungen der Musiksoftware eine der folgenden Optionen als MIDI-Standardgerät.

CASIO USB-MIDI : (Für Windows 7, Windows Vista, Mac OS X)
USB-Audiogerät : (Für Windows XP)

- Näheres zum Wählen des MIDI-Geräts finden Sie in der Benutzerdokumentation der verwendeten Musiksoftware.

WICHTIG!

- **Bitte schalten Sie unbedingt das Digitalpiano ein, bevor Sie die Musiksoftware auf dem Computer starten.**

HINWEIS

- Sobald die Verbindung erfolgreich hergestellt werden kann, können Sie das USB-Kabel angeschlossen lassen, wenn Sie den Computer und/ oder das Digitalpiano ausschalten.
- Dieses Digitalpiano ist mit General MIDI Level 1 (GM) konform.
- Nähere Einzelheiten zu den technischen Daten und Anschlüssen im Zusammenhang mit dem Senden und Empfangen von MIDI-Daten mit diesem Digitalpiano finden Sie im neuesten Support-Info auf der Website unter der folgenden Adresse.
  http://world.casio.com/

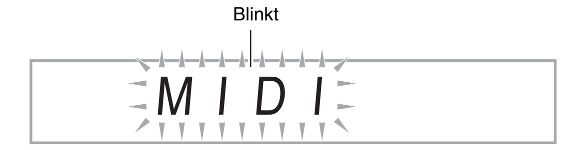
MIDI-Einstellungen

Keyboard-Kanal

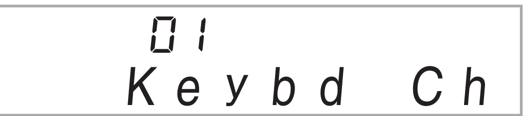
Ein Keyboard-Kanal ist der Kanal, der zum Senden der Daten vom Digitalpiano an einen Computer verwendet wird. Sie können zum Senden von Digitalpiano-Daten an einen Computer den gewünschten Kanal wählen.

- Der Keyboardkanal-Einstellbereich beträgt 01 bis 16.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „MIDI“ an (Seite G-7).



2. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).



3. Stellen Sie mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] den gewünschten Keyboard-Kanal ein.

Navigationskanäle

Die Navigationskanäle dienen dazu, unter den Notendaten eines Musikstücks, die vom Computer gesendet werden, nur die Noten eines bestimmten Kanals (Parts) für die Displayführung auszuwählen.

■ Navigationskanäle anweisen

Unter den 16 verfügbaren Kanälen (nummeriert von 1 bis 16) können Sie zwei beliebige benachbarte Kanäle (z.B. 05 und 06) als Navigationskanäle anweisen. Der Kanal mit der niedrigeren Nummer ist der linke Navigationskanal (L) und der Kanal mit der größeren Nummer der rechte Navigationskanal (R). Durch Anweisen des rechten Navigationskanals (R) wird automatisch auch der linke Navigationskanal (L) konfiguriert.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⑰ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „MIDI“ an (Seite G-7).

2. Drücken Sie die ⑰ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

3. Zeigen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „Navi. Ch“ an.



4. Weisen Sie mit der ⓱ Zehnertastatur den Navigationskanal (R) an.

Dies konfiguriert automatisch die nächstniedrigere Kanalnummer als Navigationskanal (L).

■ Ton des Navigationskanals ausschalten und den Part auf der Tastatur spielen

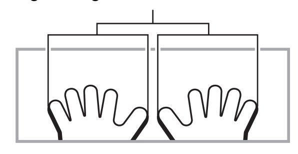
Sie können den Ton von einem oder beiden Navigationskanälen ausschalten und den ausgeschalteten Part selbst auf der Tastatur spielen.

1. Wählen Sie mit ❽ den auszuschaltenden Kanal.

Wiederholtes Drücken von ❽ schaltet wie unten gezeigt durch die Einstellungen (1) bis (4).

- Wenn Sie einen Kanal ausschalten, können Sie dessen Part in der Klangfarbe des ausgeschalteten Parts auf der Tastatur spielen. Wenn Sie beide Kanäle ausschalten (Option (3)), ertönt Ihr Spiel auf der Tastatur in der Klangfarbe von Navigationskanal (R).

Anzeige des gewählten Kanals erscheint.



	Navigationskanal (L)		Navigationskanal (R)	
	Ton	Display-führung	Ton	Display-führung
(1) Nur R angezeigt	○	×	×	○
(2) Nur L angezeigt	×	○	○	×
(3) LR angezeigt	×	○	×	○
(4) LR nicht angezeigt	○	○	○	○

Local Control

Es gibt Gelegenheiten, zu denen man nicht möchte, dass beim Austauschen von Daten mit einem Computer die Noten, die man auf der Tastatur des Digitalpianos spielt, auch auf diesem selbst ertönen. Über die Local-Control-Einstellung können Sie dies vermeiden.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „MIDI“ an (Seite G-7).

2. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

3. Zeigen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „Local“ an.



4. Wählen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+] die gewünschte Local-Control-Einstellung.

Accomp Out

Durch Aktivieren der Einstellung Accomp Out werden die Daten der Begleitautomatik an den Computer ausgegeben.

1. Drücken Sie ⑳ (FUNCTION) und zeigen Sie dann mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „MIDI“ an (Seite G-7).

2. Drücken Sie die ⓱ Zehnertastatur-Taste [9] (ENTER).

3. Zeigen Sie mit den ⓱ Zehnertastatur-Tasten [4] (<) und [6] (>) „AcompOut“ an.



4. Verwenden Sie die ⓱ Zehnertastatur-Tasten [–] und [+], um Accomp Out ein- oder auszuschalten.

Daten aus und an den Digitalpiano-Speicher übertragen

Sie können gesampelte Sounds, aufgenommene Songs und andere Daten aus dem den Digitalpiano-Speicher zum Abspeichern an einen Computer übertragen. Sie können auch Daten von Standard-MIDI-Dateien (SMF) sowie Begleitautomatik-Daten von der CASIO Website auf das Digitalpiano herunterladen, was eine wesentlich größere Auswahl an verfügbaren Songbank-Songs und Begleitautomatik-Mustern ermöglicht.
Zum Übertragen von Daten an und vom Digitalpiano ist ein spezielles Data Manager-Anwendungsprogramm erforderlich.

Für Datenübertragung unterstützte Dateitypen

Daten der Datentypen, die auf einer Speicherkarte (Seite G-58) gespeichert oder von dieser eingelesen werden können, sind auch vom und an das Digitalpiano übertragbar. Bitte beachten Sie, dass aufgenommene Songdaten nur im eigenen Format des Digitalpianos an einen Computer übertragbar sind. Die aufgenommenen Songdaten können nicht als Standard-MIDI-Datei (SMF-Format) an einen Computer übertragen werden.

Data Manager herunterladen

1. **Rufen Sie die CASIO WORLDWIDE Website unter der folgenden Adresse (URL) auf:**
http://world.casio.com/

2. **Wählen Sie auf der Site das Gebiet bzw. die gewünschte Sprache.**

3. **Navigieren Sie nach dem Erscheinen der betreffenden Seite zu den Computersystem-Mindestanforderungen von Data Manager für dieses Produkt.**
- Sie finden normalerweise eine Verknüpfung zu Data Manager auf der Produkteinführungsseite für dieses Produkt. Falls keine solche Verknüpfung vorhanden ist, geben Sie bitte den Modellnamen dieses Produkts in die Suchmaske der Site für Ihren Standort ein und lassen Sie danach suchen.
- Bitte beachten Sie, dass sich die Inhalte der Site ohne vorherige Ankündigung ändern können.

4. **Kontrollieren Sie, ob Ihr Computersystem die Mindestanforderungen für Data Manager erfüllt.**

5. **Laden Sie Data Manager und die dazugehörige Bedienungsanleitung auf Ihren Computer herunter.**

6. **Befolgen Sie zum Installieren und zur Benutzung von Data Manager die Anleitungen der in Schritt 5 heruntergeladenen Bedienungsanleitung.**
- Sie können Begleitungsdaten aus dem Internet Data Expansion-System auf der CASIO MUSIC SITE (http://music.casio.com/) herunterladen und in den Speicher des Digitalpianos laden. Bitte beachten Sie, dass keine speziell für dieses Modell bestimmten Begleitungsdaten vorhanden sind und Sie die für andere Modelle genannten Daten verwenden sollten.

HINWEIS
- Da die Begleitungsdaten für andere Modelle bestimmt sind, können sie in manchen Fällen nicht einwandfrei auf diesem Modell wiedergegeben werden.
- Näheres zur Kompatibilität von Begleitungsdaten zwischen Modellen finden Sie in der Bedienungsanleitung von Data Manager, die Sie in Schritt 5 der obigen Anleitung heruntergeladen haben.

Audiogeräte anschließen

Dieses Digitalpiano kann an handelsübliche Stereoanlagen, Verstärker oder Aufnahmegeräte oder auch an einen tragbaren Audiospieler oder andere Geräte angeschlossen werden.

Digitalpiano-Noten an Audiogerät ausgeben

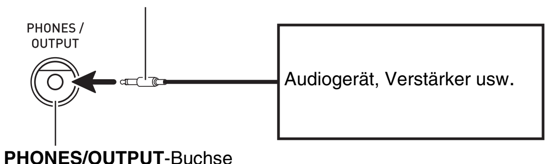
Bitte halten Sie für den Anschluss die geeigneten Anschlusskabel (im Fachhandel erhältlich) bereit. Die Anschlusskabel müssen an einem Ende einen Stereo-Standardstecker und am anderen Ende einen für das jeweilige externe Gerät geeigneten Stecker besitzen.



WICHTIG!

- **Schalten Sie das externe Gerät aus, bevor Sie Anschlüsse vornehmen. Stellen Sie nach dem Anschließen bitte die Lautstärkepegel von Digitalpiano und externem Gerät leise ein, bevor Sie den Strom ein- oder ausschalten.**
- **Schalten Sie nach dem Anschließen zuerst das Digitalpiano und dann das externe Gerät ein.**
- **Falls die Digitalpiano-Noten bei der Wiedergabe über ein externes Audiogerät verzerrt klingen, stellen Sie bitte am Digitalpiano den Lautstärkepegel niedriger ein.**



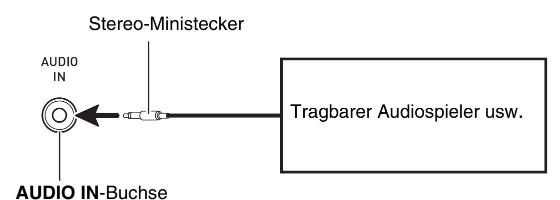


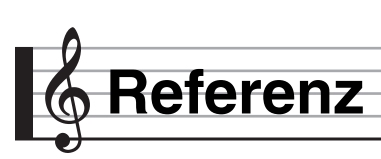
Externes Gerät über das Digitalpiano wiedergeben

Bitte halten Sie für den Anschluss die geeigneten Anschlusskabel (im Fachhandel erhältlich) bereit. Die Anschlusskabel müssen an einem Ende einen Stereo-Ministecker und am anderen Ende einen für das jeweilige externe Gerät geeigneten Stecker besitzen.

WICHTIG!

- **Schalten Sie das Digitalpiano aus, bevor Sie Anschlüsse vornehmen. Stellen Sie nach dem Anschließen bitte die Lautstärkepegel von Digitalpiano und externem Gerät leise ein, bevor Sie den Strom ein- oder ausschalten.**
- **Schalten Sie nach dem Anschließen zuerst das externe Gerät und dann das Digitalpiano ein.**
- **Falls die Noten bei der Wiedergabe verzerrt klingen, stellen Sie bitte am externen Gerät die Lautstärke niedriger ein.**





Referenz

Störungsbeseitigung

Symptom	Abhilfe
Mitgeliefertes Zubehör	
Es scheinen nicht alle Teile vorhanden zu sein.	Bitte kontrollieren Sie das gesamte Verpackungsmaterial.
Stromversorgung	
Das Gerät lässt sich nicht einschalten.	Schließen Sie den Netzadapter korrekt an (Seite G-9).
Beim Drücken der **POWER**-Taste (❷) leuchtet kurz das Display auf, der Strom schaltet sich aber nicht ein.	Drücken Sie ❷ zum Einschalten fest ganz nach unten.
Display	
Im Display bleiben Tastaturtasten oder Noten angezeigt.	Es läuft noch eine Step-Up-Lektion und das Digitalpiano wartet darauf, dass Sie die nächste Note des Songs spielen. Stoppen Sie die Lektion, um dies zu vermeiden (Seite G-32).
Der Displayinhalt ist nur direkt von vorn erkennbar.	Dies ist durch die Produkteigenschaften bedingt. Es ist kein Anzeichen für eine Störung.
Ton	
Es geschieht nichts, wenn ich eine Taste der Tastatur drücke.	• Passen Sie die Lautstärkeeinstellung an (Seite G-10). • Wenn kein gesampelter Sound im Speicher vorhanden ist, erfolgt keine Wiedergabe, wenn Sie eine Tastaturtaste drücken, während eine Klangfarbe im Bereich von 701 bis 705 gewählt ist (Seite G-19).
Beim Spielen auf der linken Seite der Tastatur geschieht nichts oder die Noten sind nicht normal.	Drücken Sie ❽ zum Deaktivieren der Akkordeingabe im Begleitungsbereich der Tastatur (Seite G-38).
Es geschieht nichts, wenn ich die Begleitautomatik starte.	• Bei den Rhythmen 191 bis 200 erfolgt keine Tonwiedergabe, solange nicht ein Akkord auf der Tastatur gespielt wird. Spielen Sie versuchsweise einen Akkord (Seite G-38). • Kontrollieren Sie die Einstellung der Begleitungslautstärke und passen Sie diese an (Seite G-41). • Wenn kein Anwender-Rhythmus im Speicher vorhanden ist, startet die Begleitautomatik nicht, wenn Sie ❼ drücken, während ein Rhythmus im Bereich von 201 bis 210 gewählt ist (Seite G-44). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-10).
Es geschieht nichts, wenn ich die Wiedergabe eines vorinstallierten Songs starte.	• Nach dem Drücken der Taste kann es eine Weile dauern, bis die Wiedergabe des Songs beginnt. Warten Sie eine Weile, bis der Song startet. • Kontrollieren Sie die Einstellung der Song-Lautstärke und passen Sie diese an (Seite G-28). • Wenn kein Song im Speicher vorhanden ist, startet die Songwiedergabe nicht, wenn Sie ❼ drücken, während ein Song im Bereich von 153 bis 162 gewählt ist (Seite G-29). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-10).
Das Metronom ertönt nicht.	• Kontrollieren Sie die Einstellung der Begleitungslautstärke und passen Sie diese an (Seite G-41). • Kontrollieren Sie die Einstellung der Song-Lautstärke und passen Sie diese an (Seite G-28). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-10).
Die Noten klingen weiter und stoppen nicht.	Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-10).

Symptom	Abhilfe
Der Ton mancher Noten bricht beim Spielen ab.	Die Noten werden gekappt, wenn die Anzahl der erzeugten Noten den Polyphonie-Maximalwert von 48 Stimmen (24 bei manchen Klangfarben) überschreitet. Dies ist kein Anzeichen für eine Störung.
Die vorgenommene Lautstärke- oder Klangfarben-Einstellung hat sich geändert.	• Passen Sie die Lautstärkeeinstellung an (Seite G-10). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-10).
Die Ausgabelautstärke ändert sich nicht, auch wenn ich meinen Tastenanschlag ändere.	• Ändern Sie die Einstellung der Anschlagdynamik (Seite G-11). • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-10).
Bestimmte Tastaturbereiche weichen in Lautstärke und Klangqualität etwas von den anderen Tastaturbereichen ab.	Dies ist durch die Produkteigenschaften bedingt. Es ist kein Anzeichen für eine Störung.
Bei bestimmten Klangfarben ändern sich die Oktaven in den Endlagen der Tastatur nicht.	Dies ist durch die Produkteigenschaften bedingt. Es ist kein Anzeichen für eine Störung.
Die Tonhöhe der Noten passt nicht zur Tonhöhe anderer Begleitinstrumente oder klingt im Zusammenspiel mit anderen Instrumenten unstimmig.	• Kontrollieren Sie die Einstellungen von Transponierung (Seite G-16) und Feinstimmung (Seite G-16) und passen Sie diese an. • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-10).
Der Hall von Noten scheint sich plötzlich zu verändern.	• Kontrollieren Sie die Hall-Einstellung (Seite G-15) und passen Sie diese an. • Schalten Sie den Strom aus und wieder ein, um alle Digitalpiano-Einstellungen zu initialisieren (Seite G-10).
Bedienung	
Wenn ich vorwärts oder rückwärts springe, bewegt sich die Sprungfunktion nicht um einen, sondern um mehrere Songtakte weiter.	Wenn die Song-Wiedergabe gestoppt ist oder eine Step-Up-Lektion läuft, erfolgt der Vorwärts- und Rückwärtssprung in Phrasenschritten (Seite G-27).
Bei jedem Ausschalten des Digitalpianos stellen sich Klangfarbe, Rhythmus und andere Einstellungen auf ihre anfänglichen Vorgaben zurück.	Die Digitalpiano-Einstellungen stellen sich zwar beim Ausschalten des Digitalpianos zurück, sie können aber Setups im Registrationsspeicher speichern und dann bei Bedarf direkt wieder abrufen (Seite G-47).
Computeranschluss	
Der Datenaustausch zwischen Digitalpiano und Computer ist nicht möglich.	• Vergewissern Sie sich, dass das USB-Kabel an Digitalpiano und Computer angeschlossen ist und dass in den Einstellungen der Musiksoftware des Computers das Gerät richtig gewählt ist (Seite G-64). • Schalten Sie das Digitalpiano aus und schließen Sie die Musiksoftware auf dem Computer. Schalten Sie das Digitalpiano dann wieder ein und starten Sie die Musiksoftware auf dem Computer neu.

Technische Daten

Modell	CDP-220RBK
Tastatur	88 Klaviertasten
Anschlagsdynamik	3 Typen, Aus
Max. Polyphonie	48 Noten (24 bei bestimmten Klangfarben)
Klangfarben	
Vorinstallierte Klangfarben	700
Sampling-Klänge	Bis zu 8 (Melodie-Sampling: 5, Drum-Sampling: 3)* Bis zu 10 Sekunden
Funktionen	Mischklang (Layer), Tastaturteilung (Split), Piano/Orgel-Taste
Hall (Reverb)	1 bis 10, Aus
Chorus	1 bis 5, Aus
Metronom	
Schläge pro Takt	0, 2 bis 6
Tempobereich	30 bis 255
Songbank	
Vorinstallierte Songs	152
Anwendersongs	Bis zu 10*
Step-Up-Lektion	
Lektionen	4 (Hören, Beobachten, Erinnern, Auto)
Lektionspart	L, R, LR
Funktionen	Wiederholfunktion, Fingersatz-Ansage, Notenführung, Leistungsbewertung
Music Challenge	20 Noten
Begleitautomatik	
Vorinstallierte Rhythmen	200
Anwender-Rhythmen	Bis zu 10 (bearbeitete Begleitungen)*
Akkordbuch-Funktion	Akkordführer
Registrierung	32 (4 Setups × 8 Bänke)
Recorderfunktion	Echtzeit-Aufnahme, Wiedergabe
Tastaturspiel	5 Songs, 6 Spuren
Mitspielen zu vorinstallierten Songs	1 Song (L, R, LR)
Speicherkapazität	Circa 12.000 Noten (gesamt für 6 Songs)
Andere Funktionen	
Transponierung	±1 Oktaven (–12 bis +12 Halbtöne)
Oktavverschiebung	Aufwärts/Abwärts ±2 Oktaven
Stimmung	A4 = 415,5 bis 465,9 Hz (Anfangsvorgabe: 440,0 Hz)
Preset-Skalen	17
Music Preset	305
One-Touch-Preset	200
Harmonieautomatik	12 Typen
Arpeggiator	90 Typen
MIDI	16-fach multitimbral, konform zu GM Level 1
Musikinformationssystem	Klangfarben-, Rhythmus- und Songbank-Nummern und -Namen, Notenlinien-Notation, Fingersatz, Pedalbedienung, Tempo, Takt und Schlagzahl, Akkordname usw.
Pitchbend-Rad	
Pitchbend-Bereich	0 bis 12 Halbtöne
Speicherkarten	
Unterstützte Speicherkarten	SD- oder SDHC-Speicherkarten, 32 GB oder niedriger
Funktionen	SMF-Wiedergabe, Speichern, Einlesen und Löschen von Dateien, Kartenformatierung

Ein-/Ausgänge	
USB-Port	Typ B
Sustain-/Zuweisbare Buchse	Standardbuchse (Sustain, Sostenuto, Soft, Rhythmus)
Kopfhörer-/Ausgangsbuchse	Stereo-Standardbuchse Ausgangsimpedanz: 3 Ω, Ausgangsspannung: 1,5 V (effektiv) max.
Audio-Eingangsbuchse	Stereo-Minibuchse Eingangsimpedanz: 40 kΩ, Eingangsempfindlichkeit: 200 mV
Mikrofoneingang/ Sampling-Buchse	Standardbuchse Eingangsimpedanz: 3 kΩ, Eingangsempfindlichkeit: 10 mV
Gleichspannungseingang	12 V Gleichspannung
Stromversorgung	
Netzadapter	AD-A12150LW
Ausschaltautomatik	30 Minuten nach der letzten Tastenbedienung
Lautsprecher	(12 cm × 6 cm oval) × 2
Ausgang	8 W + 8 W
Leistungsaufnahme	12 V ⎓ 18 W
Abmessungen	132,2 × 28,6 × 12,9 cm
Gewicht	Circa 12,0 kg

- Änderungen der technischen Daten und des Designs ohne Vorankündigung vorbehalten.

* Diese Daten werden in einem gemeinsamen Speicherbereich mit einer Gesamtkapazität von ca. 320 kByte (1 kByte = 1.024 Byte) gespeichert.

Vorsichtsmaßregeln zur Benutzung

Bitte lesen und beachten Sie die nachstehenden Vorsichtsmaßregeln zur Benutzung des Gerätes.

■ Ort

Vermeiden Sie bei der Aufstellung die folgenden Orte.

- Orte mit direkter Sonnenbestrahlung und hoher Feuchtigkeit
- Orte mit übermäßigen Temperaturen
- Nahe an Radios, Fernsehgeräten, Videorecordern oder Empfängern
  Die obigen Geräte verursachen keine Funktionsprobleme dieses Gerätes, es können aber durch dieses Gerät Ton- und Bildstörungen bei anderen in der Nähe befindlichen Geräten auftreten.

■ Pflege durch den Benutzer

- Verwenden Sie niemals Benzin, Alkohol, Verdünner oder andere chemische Mittel zum Reinigen dieses Gerätes.
- Wischen Sie das Gerät und die Tastatur zum Reinigen mit einem weichen Tuch ab, das in einer milden, neutralen Reinigungsmittellösung angefeuchtet wurde. Wringen Sie das Tuch vor dem Abwischen gründlich aus.

■ Mitgeliefertes und optionales Zubehör

Verwenden Sie ausschließlich das für dieses Gerät angegebene Zubehör. Bei Verwendung von nicht zulässigem Zubehör besteht Brand-, Stromschlag- und Verletzungsgefahr.

■ Schweißlinien

Im Finish des Gehäuses sind möglicherweise Linien erkennbar. Dies sind sogenannte „Schweißlinien“, die aus dem Kunststoffformprozess zurückbleiben. Es handelt sich nicht um Risse oder Kratzer.

■ Musikinstrument-Etikette

Bitte nehmen Sie stets Rücksicht auf Ihre Umgebung, wenn Sie dieses Gerät benutzen. Besonders wenn Sie spät nachts noch spielen, denken Sie bitte daran, die Lautstärke so weit zurückzunehmen, dass andere nicht gestört werden. Weitere Maßnahmen für das Spielen zu später Stunde sind, das Fenster zu schließen und einen Kopfhörer zu benutzen.

Fehlermeldungen

Display-Meldung	Ursache	Abhilfe
Err CardFull	Der freie Platz auf der Speicherkarte reicht nicht aus.	• Löschen Sie einige der Dateien auf der Speicherkarte, um Platz für neue Daten freizumachen (Seite G-62). • Verwenden Sie eine andere Speicherkarte.
Err Card R/W	Die Speicherkarte ist beschädigt.	Verwenden Sie eine andere Speicherkarte.
Err Convert	Der freie Platz im Speicher reicht nicht aus, um die aufgenommenen Songdaten als Datei mit SMF-Format 0 auf einer Speicherkarte speichern zu können.	Löschen Sie einige oder alle der folgenden Anwenderdaten aus dem Speicher, um Platz für neue Daten freizumachen. Gesampelte Sounds (Seite G-18), Anwender-Rhythmen (Seite G-44), Anwendersongs (Seite G-29)
Err Exist	Ein gesampelter Drum-Set-Sound kann nicht auf eine Tastaturtaste kopiert werden (Seite G-23), weil die Taste bereits mit einem gesampelten Sound belegt ist.	• Löschen Sie den gesampelten Sound, mit dem die Taste, auf die Sie kopieren wollen, bereits belegt ist (Seite G-23). • Kopieren Sie den gesampelten Sound auf eine Taste, die noch nicht mit einem gesampelten Sound belegt ist.
Err Format	1. Das Format der Speicherkarte ist mit diesem Digitalpiano nicht kompatibel. 2. Die Speicherkarte ist beschädigt. 3. Sie versuchen eine SDXC-Karte zu benutzen.	1. Formatieren Sie die Speicherkarte (Seite G-59). 2. Verwenden Sie eine andere Speicherkarte. 3. SDXC-Karten werden nicht unterstützt. Verwenden Sie eine SD- oder SDHC-Speicherkarte.
Err Limit	Die vor dem Sampling-Start gewählte Klangnummer ist bereits mit der maximal zulässigen Zahl von acht gesampelten Sounds belegt.	• Löschen Sie einen oder mehrere der gesampelten Sounds, die der Klangnummer aktuell zugewiesen sind (Seite G-23). • Wählen Sie eine andere Klangnummer, der aktuell weniger als acht gesampelte Sounds zugewiesen sind (Seite G-21).
Err Mem Full	1. Der freie Platz im Speicher reicht nicht aus, um Songdaten von einer Speicherkarte wiedergeben zu können. 2. Der freie Platz im Speicher ist für Sampling oder Begleitautomatik-Bearbeitung nicht ausreichend.	Löschen Sie einige oder alle der folgenden Anwenderdaten aus dem Speicher, um Platz für neue Daten freizumachen. Gesampelte Sounds (Seite G-18), Anwender-Rhythmen (Seite G-44), Anwendersongs (Seite G-29)
Err No Card	1. Die Speicherkarte ist nicht richtig in den Kartenschitz eingesteckt. 2. Die Speicherkarte wurde während eines laufenden Kartenzugriffs entfernt.	1. Entnehmen Sie die Speicherkarte und schieben Sie sie korrekt wieder ein (Seite G-59). 2. Entnehmen Sie die Speicherkarte auf keinen Fall aus dem Kartenschlitz, solange noch ein Zugriff auf die Karte läuft.
Err No Data	Der gewählte Anwenderbereich enthält keine Daten (Klangfarbe, Rhythmus, Songnummer usw.).	Wählen Sie einen Anwenderbereich des Digitalpianos, der Daten enthält.
Err No File	Die SD-Speicherkarte enthält keinen Ordner mit dem Namen „MUSICDAT“.	• Erzeugen Sie mit Hilfe eines Computers einen Ordner mit dem Namen „MUSICDAT“ auf der Speicherkarte (Seite G-61). • Formatieren Sie die Speicherkarte auf dem Digitalpiano (Seite G-59).
Err NotSMF01	Sie haben versucht, Songdaten mit SMF-Format 2 abzuspielen.	Unterstützt wird nur die Wiedergabe der SMF-Formate 0 und 1.
Err Protect	1. Die Speicherkarte ist schreibgeschützt. 2. Gesampelte Sounds (Klangnummer 701 bis 708) sind geschützt.	1. Stellen Sie den Schreibschutzschalter der Speicherkarte so ein, dass Datenspeicherung möglich ist. 2. Heben Sie bei einem oder mehreren gesampelten Sounds den Schutz auf, um deren Überschreiben oder Löschen zu ermöglichen.
Err ReadOnly	Sie versuchen, eine Datei unter einem Namen zu speichern, unter dem bereits eine Nur-Lesen-Datei existiert.	• Speichern Sie die neue Datei auf einer anderen Karte oder unter einem anderen Namen. • Entfernen Sie bei der bestehenden Datei auf der Speicherkarte das Nur-Lesen-Attribut und versuchen Sie das Speichern erneut. • Verwenden Sie eine andere Speicherkarte.
Err SizeOver	1. Das Volumen der Songdaten auf der Speicherkarte ist für Wiedergabe zu groß. 2. Die Begleitautomatik-Bearbeitung ist nicht ausführbar, weil das Datenvolumen des Begleitungsmusters oder Instrument-Parts zu groß ist.	1. Dieses Digitalpiano kann nur Songdatendateien mit einer maximalen Größe bis ca. 320 kByte abspielen. 2. Wählen Sie ein anderes Begleitungsmuster oder einen anderen Instrument-Part.
Err WrongDat	1. Die Daten auf der Speicherkarte sind beschädigt. 2. Der Datentyp der Daten auf der Speicherkarte wird von diesem Digitalpiano nicht unterstützt.	—

Songliste

SONGBANK

	WORLD
001	TWINKLE TWINKLE LITTLE STAR
002	LIGHTLY ROW
003	LONG LONG AGO
004	ON TOP OF OLD SMOKEY
005	SAKURA SAKURA
006	WHEN THE SAINTS GO MARCHING IN
007	AMAZING GRACE
008	AULD LANG SYNE
009	COME BIRDS
010	DID YOU EVER SEE A LASSIE?
011	MICHAEL ROW THE BOAT ASHORE
012	DANNY BOY
013	MY BONNIE
014	HOME SWEET HOME
015	AURA LEE
016	HOME ON THE RANGE
017	ALOHA OE
018	SANTA LUCIA
019	FURUSATO
020	GREENSLEEVES
021	JOSHUA FOUGHT THE BATTLE OF JERICHO
022	THE MUFFIN MAN
023	LONDON BRIDGE
024	UNDER THE SPREADING CHESTNUT TREE
025	SIPPIN' CIDER THROUGH A STRAW
026	GRANDFATHER'S CLOCK
027	ANNIE LAURIE
028	BEAUTIFUL DREAMER
029	IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT, CLAP YOUR HANDS
030	MY DARLING CLEMENTINE
031	LITTLE BROWN JUG
032	HOUSE OF THE RISING SUN
033	SHE WORE A YELLOW RIBBON
034	YANKEE DOODLE
035	MY OLD KENTUCKY HOME
036	SZLA DZIEWECZKA
037	TROIKA
038	WALTZING MATILDA
039	ON THE BRIDGE OF AVIGNON
040	I'VE BEEN WORKING ON THE RAILROAD
041	OH! SUSANNA
042	CAMPTOWN RACES
043	JEANNIE WITH THE LIGHT BROWN HAIR
044	TURKEY IN THE STRAW
045	JAMAICA FAREWELL
	EVENT
046	SILENT NIGHT
047	WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS
048	JINGLE BELLS
049	JOY TO THE WORLD
050	O CHRISTMAS TREE
	PIANO/CLASSICS
051	MARY HAD A LITTLE LAMB
052	LE CYGNE FROM "LE CARNAVAL DES ANIMAUX"
053	JE TE VEUX
054	SONATA op.13 "PATHÉTIQUE" 2nd Mov.
055	HEIDENRÖSLEIN
056	AIR FROM "SUITE no.3"
057	SPRING FROM "THE FOUR SEASONS"
058	HABANERA FROM "CARMEN"
059	BRINDISI FROM "LA TRAVIATA"
060	HUNGARIAN DANCES no.5
061	MINUET IN G MAJOR
062	MUSETTE IN D MAJOR
063	GAVOTTE (GOSSEC)
064	ARABESQUE (BURGMÜLLER)
065	CHOPSTICKS
066	DECK THE HALL
067	ODE TO JOY
068	AVE MARIA (GOUNOD)
069	SONATINA op.36 no.1 1st Mov.
070	PRELUDE op.28 no.7 (CHOPIN)
071	RÊVERIE
072	GYMNOPÉDIES no.1
073	GOING HOME FROM "FROM THE NEW WORLD"
074	FÜR ELISE
075	TURKISH MARCH (MOZART)
076	SONATA op.27 no.2 "MOONLIGHT" 1st Mov.
077	ETUDE op.10 no.3 "CHANSON DE L'ADIEU"
078	THE ENTERTAINER
079	WEDDING MARCH FROM "MIDSUMMER NIGHT'S DREAM"
080	AMERICAN PATROL
081	FRÖHLICHER LANDMANN
082	LA CHEVALERESQUE
083	SONATA K.545 1st Mov.
084	LA PRIÈRE D'UNE VIERGE
085	VALSE op.64 no.1 "PETIT CHIEN"
086	LIEBESTRÄUME no.3
087	JESUS BLEIBET MEINE FREUDE
088	CANON (PACHELBEL)
089	SERENADE FROM "EINE KLEINE NACHTMUSIK"
090	MARCH FROM "THE NUTCRACKER"
091	INVENTIONEN no.1
092	PRAELUDIUM no.1 (J.S.BACH)
093	SONATINE op.20 no.1 1st Mov.
094	HUMORESKE (DVOŘÁK)
095	DOLLY'S DREAMING AND AWAKENING
096	LA FILLE AUX CHEVEUX DE LIN
097	ARABESQUE no.1 (DEBUSSY)
098	TRÄUMEREI
099	MAPLE LEAF RAG
100	NOCTURNE op.9 no.2 (CHOPIN)
	EXERCISE
101 - 150	EXERCISE I / II / III
	DEMO TUNES
151 - 152	DEMO TUNES
	USER SONGS
153 - 162	USER SONGS

Leitfaden zur Eingabe von Akkorden

Akkordeingabe mit Fingered 1 und Fingered 2

C	
Cm	
Cdim	
Caug *3	
Csus4 *3	
Csus2 *3	
C7	
Cm7 *3	
CM7	
Cm7♭5 *3	
C7♭5 *3	
C7sus4	
Cadd9	
Cmadd9	
CmM7	
Cdim7 *3	
C69 *3	
C6 *1 *3	
Cm6 *2 *3	

*1 Bei Fingered 2 als Am7 interpretiert.
*2 Bei Fingered 2 als Am7♭5 interpretiert.
*3 Umkehrform in manchen Fällen nicht unterstützt.

Akkordeingabe mit Fingered 3 und Full Range Chord

Zusätzlich zu den Akkorden, die mit Fingered 1 und Fingered 2 eingegeben werden können, werden auch die folgenden Akkorde erkannt.

C♯/C • D/C • E/C • F/C • G/C • A♭/C • B♭/C • B/C • C♯m/C • Dm/C • Fm/C
Gm/C • Am/C • B♭m/C • Ddim/C • A♭7/C • F7/C • Fm7/C • Gm7/C • A♭add9/C

HINWEIS

- Bei Fingered 3 wird die unterste angeschlagene Note als die Basisnote interpretiert. Umkehrformen werden nicht unterstützt.
- Bei Full Range Chord wird ein Akkord als „Fraction“-Akkord interpretiert, wenn die unterste gegriffene Note einen bestimmten Abstand zur benachbarten Note aufweist.
- Im Unterschied zu Fingered 1, 2 und 3 müssen bei Full Range Chord mindestens drei Tasten angeschlagen werden, um einen Akkord zu bilden.

Model: CDP-220R **Version : 1.0**

MIDI Implementation Chart

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X ✻✻✻✻✻✻✻	Mode 3 X ✻✻✻✻✻✻✻	
Note Number	True voice	0 - 127 ✻✻✻✻✻✻✻	0 - 127 0 - 127 *1	
Velocity	Note ON Note OFF	O 9nH v = 1 - 127 X 9nH v = 0	O 9nH v = 1 - 127 X 9nH v = 0, 8nH v =**	**: Kein Zuammenhang
After Touch	Key's Ch's	X X	X O	
Pitch Bender		O	O	
Control Change	0, 32 1 6, 38 7 10 11 64	O X O *2 O O X O *3	O (MSB only) O O *2 O O O O	Bank select Modulation Data entry Volume Pan Expression Hold 1

66 67 91 93 100, 101	O *3 O *3 X O O *2	O O O O O *2	Sostenuto Soft pedal Reverb send Chorus send RPN LSB, MSB
Program Change :True #	O 0 - 127 ✻✻✻✻✻✻✻	O 0 - 127	
System Exclusive	O *2	O *2	
System Common : Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time : Clock : Commands	O O	X X	
Aux Messages : All sound OFF : Reset all controller : Local ON/OFF : All notes OFF : Active Sense : Reset	X O X O X X	O O X O O X	
Remarks	*1: Von Klangfarbe abhängig. *2: Näheres über NRPN, RPN und „System Exclusive Messages“ (systemexklusive Nachrichten) siehe MIDI-Implementierung auf http://world.casio.com/. *3: Entsprechend der Pedaleffekt-Einstellung.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY   Mode 2 : OMNI ON, MONO   O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY   Mode 4 : OMNI OFF, MONO   X : No



Die Recycling-Marke zeigt an, dass die Verpackung den Umweltschutzbestimmungen in Deutschland entspricht.

CASIO®

CASIO COMPUTER CO.,LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan

C MA1107-B Printed in China
CDP220-G-1B